第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊

1997年3月28日

45



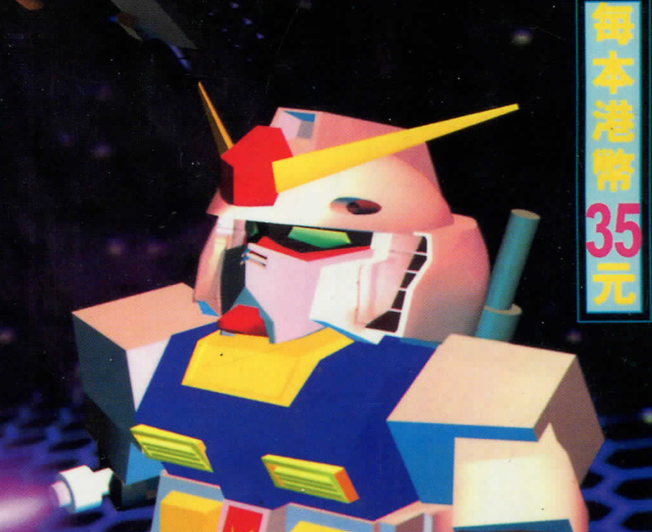


《洛克人賽車》DUO
超限量專用記憶咭

97'東京玩具展

第一時間現場報道

每本港幣35元



無止境的戰略

《SD高達G世紀》
《ADVANCED WORLD WAR~千年帝國之興亡~》
《鬼畜王RANCE》
《武士道之刃》以一敵百完全攻略
《J LEAGUE V GOAL'97》分析各球會最新形勢

遊戲誌 GAME PLAYERS EX
隨刊附送 不另收費
請向書報攤索取

無止境的攻略

《太空戰士4》一期完全攻略
《REFRAIN LOVE》往結婚之道完全攻略
《異度裝甲》全人物出招表
《超級機械人射擊》
《九龍風水傳》

遊戲研究坊

CAPCOM CP SYSTEM III徹底剖析



- 可用於Playstation, Sega Saturn及Super Nintendo
- 十對一同步設定(10 in 1 Programmable),按制一次可出絕招
- 4組自設記憶組合(Macro),可儲存4個人物或4個遊戲之設定
- 獨立Auto Fire, slow motion 等功能一應俱全
- 向內傾斜大面板,防滑橡膠手柄及重金屬底板
- 逆轉絕招方向控制(Flip)

In addition to the metal base and arcade button layout, it offers one- and 10-move combo programming ideal for fighting games. 1997 VIDEO GAME BUYER'S GUIDE **Rating: 9.5**

This arcade joystick can seemingly do no wrong.
Rating: 9.5 P.S.X. **1996 June/July Issue**

The Psychopad K.O.'s greatest strength lies in its move programming abilities.
Rating: 9.0 **EGM²** June issue, 1996

GunZ™

ARCADE ACTION SHOOTER

GunZ

- 備有自動上彈功能光線槍
- 5、10或15發後自動上彈
- 可如一般光線槍操作,不作自動上彈
- 備有Sega Saturn及PlayStation型號可供選擇

With AUTOMATIC AMMO RELOAD

Available for:
Sega Saturn | Sony Playstation





Sega Saturn



Playstation



Super Nintendo

- 十對一同步設定,按制一次可出絕招
- 12/14個可自行設定按鍵
- 4組自設記憶組合(Macro)
- 可選用標準設定(Game Defaults)

The Psychopad Jr. is a well built and responsive controller.
Rating: A- The Buyers Guide **Oct 1996**

✈好消息!!!鑑於秘技寶鑑廣受歡迎,秘技寶鑑第2輯將會在復活節前推出。本集內容比第1輯更詳盡,包括拳皇96、Soul Edge、Fighters Megamix 等出招表,全書約120頁。現凡購買 Psychopad KO、WonderStick、Psychopad III 大手掣皆可獲贈秘技寶鑑第1及第2輯,送完即止。



H.K. Distributor: **Wonder Star Corporation Ltd.**
Shop 3 & 5, Basement Whampoa Internet Zone, Home World, Site 12 Whampoa Garden, Hung Hom, Kowloon.
Tel: 2764 8002 Fax: 2774 0806

Singapore Distributor: **Relialogic Corporation Pte Ltd.**
Blk. 231, Bain Street, #02-25, Bras Basah Complex, S180231 Singapore.
Tel: 65-338-7728/7729 Fax: 65-3386865

恆景再有新突破！

卓越的科技，質量的保証！

FORMULA ZERO

百搭無敵軚盤



突破性

60天保用！

為使客戶瞭解此百搭無敵軚盤更多的好處及發揮更大的作用，
本公司特別安排專人作講解，並可即場試用。
在示範期間，於每日指定時間內特設「超級賽車大比拼」，
勝出者可獲精美禮品一份，詳情如下：

日期：1997年3月28日–3月29日
1997年4月4日–4月5日

地點：高登電腦商場
（欽州街入口自動電梯側）

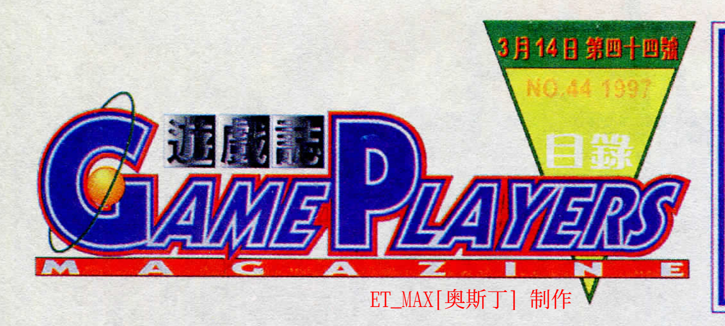
時間：正午 12:00 – 下午 6:30
「超級賽車大比拼」–下午 3:00 – 下午 4:00



總代理：

恆景電子有限公司 Eternal Peace Electronics Ltd.

九龍荔枝角道 808 號 好運工業中心 8 樓 811-812 室 電話: 2310 9011 傳真: 2743 7062



第一時間報道

新GAME速報

攻略一族

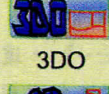
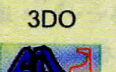
遊戲玩家有話說

賞心樂事

隨刊附送

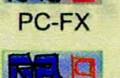
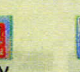
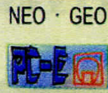
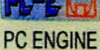
GAME PLAYERS EX

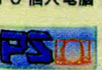
機種







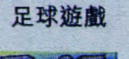






3DO　GAME GEAR　PC 個人電腦
街機　世嘉 CD　PLAY STATION
任天堂　世嘉五代　超級任天堂
PC-FX　NEO · GEO　SATURN
GAME BOY　PC ENGINE　NINTENDO 64

遊戲性質

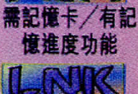





動作遊戲　戰略／模擬遊戲　智力遊戲
對戰格鬥遊戲　體育遊戲　桌上遊戲
角色扮演遊戲　足球遊戲　電影
動作角色扮演遊戲　賽車遊戲　電子圖書
戰略角色扮演遊戲　射擊遊戲　其他遊戲
歷險遊戲

其他







雙打　對應光線槍
多人參與　對應滑鼠
需記憶卡／有記憶進度功能　對應軟盤
通訊對戰　對應ANALOG 控制桿
不適合十八歲以下人士

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、阿三、ZAC◆FREELANCE WRITER／SPYDER、神之黃昏、小健健、韻◆COVER 3D MODELING／MEDIA GRAPHIS LTD. ◆COVER DESIGN／子濃 ◆GRAPHIC DESIGN／子濃、SING、FAI ◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD. ◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.、EPS PRODUCTION LTD. ◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED ◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866 ◆ADVERTISEMENT／NELSON CHAI TEL:(852)2527-8665
GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

使用本書時之注意事項

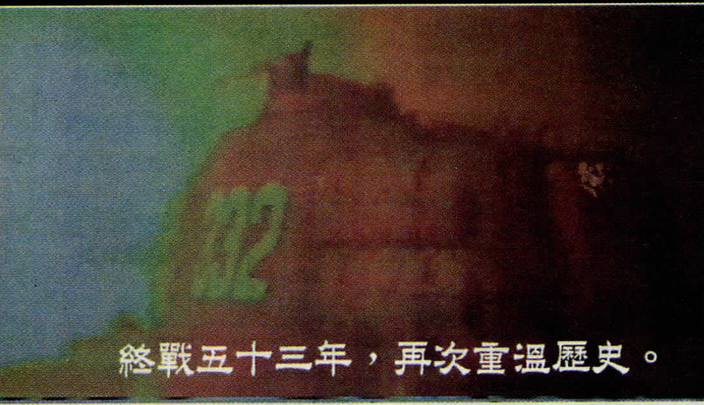
1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康着想，請每隔 1～2 小時休息 10～15 分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、潑水拭抹本書。
6. 由於本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

遊戲索引（本索引以遊戲種類及筆畫排序）

歐洲戰線再次重現
ADVANCED 世界大戰~千年帝國之興亡~



前言

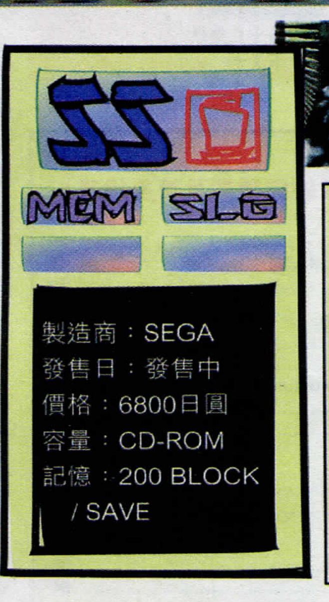
今次的《ADVANCE世界中戰~千年帝國之興亡~》，這個新款的戰略遊戲與各位玩開的《大戰略》系列有很多不同的新系統，現在就讓本筆者介紹一下。

故事範圍

不用說明也知道是以二次大戰中的歐洲戰線作為背景，至於玩者在長編故事模式中可以玩到的戰事是由1939年的德軍閃電戰至1944年的反擊戰。至於能否將歷史改寫就得看玩者的技術及戰略技巧。





製造商：SEGA
發售日：發售中
價格：6800日圓
容量：CD-ROM
記憶：200 BLOCK / SAVE

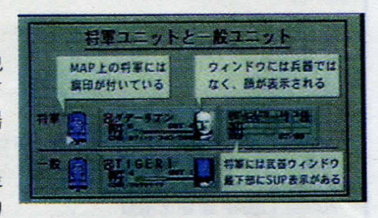
操作方法

方向掣：指令及指標的選擇。
START 掣：開始遊戲及完成一TURN。
A掣：陸地及空中畫面的切換。
B掣：指令取消。
C掣：決定指令。
X掣：移至下一個將軍的位置。
Y掣：大地圖。
Z掣：部隊表。
L掣：移至下一個部隊。
R掣：移至上一個部隊。

遊戲特色

《ADVANCED世界大戰~千年帝國之興亡~》，導入了不少的系統，玩者覺得更加有興趣的玩下去。

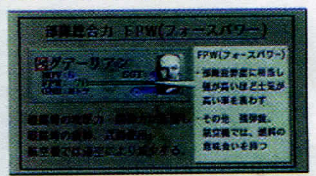
1. 將軍的設置



今集其中一樣比較特別地方，就是這個將軍的設置，他可以代替補給車及步兵。在戰場中，他也會乘坐一個部隊出場，如果有任何其他的部隊（當然是直屬部隊）有任何損傷或戰鬥力低下時，只要將部隊移至將軍所在部隊的營地，在下一個TURN時，部隊的戰鬥力便會完全回復；另外，部隊有損傷時，在將軍的旁邊按下「補充」指令便可補充失去的架數；第三，每一位將軍均有一些特殊能力，如：破壞修復、都市佔領等……能力的話，便可大大利用，例如可將被破壞的橋修復或將軍直接駛進城市來佔領該都市。

2. 力量（FPW）

FPW即是FORCE POWER的略寫，在每一次作攻擊、被攻擊及修復城市等工作時均會減少，當減至0時便不可作任何的攻擊或工程，那時，部隊便應該走至將軍去的旁邊，直至下一個TURN便全部回復（航空部隊及海上部隊不能用此方法），又或者部隊不作任何的攻擊，在指令表中按下「休息」，便可補充30個FPW的值，當然走回城市中也可在補給FPW。另外，每一種不同的攻擊武器均會消耗不同的FPW值。最後要提三點：1.航空部隊及海上部隊是不能駛至將軍機旁去補給，一定要駛回機場或碼頭才能作補給FPW及機數。2.將軍乘坐的部隊是不能自行補給FPW及機數的，一定要駛進城市才能補充FPW及機數。（但在指令表中按「休息」者例外）3.若果在一TURN中該部隊不作任何行動的話，當玩者決定跳過此TURN後，該部隊便會自動作休息論，即自動補充FPW。（但不包括機數）



3. 兩面的版圖



甚麼是兩面的版圖呢？那其實是版面是分開為海陸版面及空中版面的，這新系統的其中一個好處就是不會因飛機停在都市的上空，而令到不能用步兵去佔領該都市，另外，對空戰車可直接在下面向上攻擊敵人的飛機。但要記着一點，就是空中版面一格的範圍是等於地上版面的四格範圍。

4. 一TURN 的計法



今集一個TURN的計算方法益不像以往的以一天作計算，而是以一段的時間帶計算，而每一個TURN分為早、上午、黃昏、晚間及深夜五項。這五段時間均會影響到各部隊的攻擊命中率，特別是晚上及深夜這兩項，對空戰車是不能攻擊敵人的飛機，相對來說，飛機亦不能向地面的敵人作出攻擊，但可與敵人的飛機進行空戰。

5. 索敵效果

今集的索敵效根據地形及時間而作出變化，例如：在山上及森林中的索敵效果已有改變，另外，在日間及晚的索敵範圍亦有顯著的分別。最後一點，就是可以利用飛機來作廣範圍的索敵，因為飛機在空中索敵範圍是比地上部隊的高很多，當然，天氣及時間因素也會影響到飛機的索敵能力。



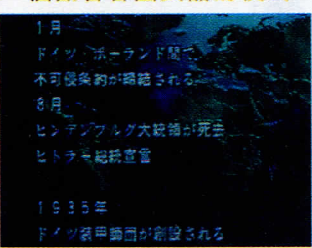
遊戲模式

CAMPAING：即故事模式，以二次大戰軸心國侵略的歷史作為中心。

STANDARD：這處可以作四人同時遊玩的模式，而地圖方面則有10個，分別由1940年5月10日至1943年7月5日的各個出名的戰役，而難度方面亦各有不同。

MILITARY MUSEUM：這是一個觀看各國武器的模式，而內容會根據玩者在故事模式中所玩至的版圖數而改變。







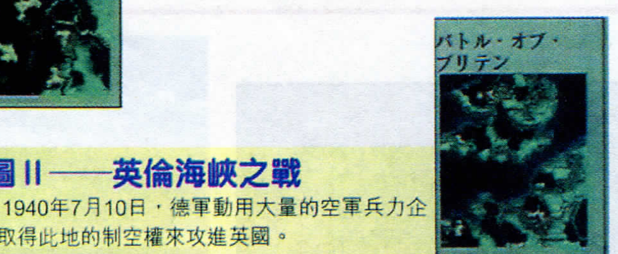


標準模式——STANDARD



版圖 I——曼斯坦計劃

1940年5月10日，德軍開始進軍敵圖，這一版是描述德軍與法軍在邊境交戰的版圖。



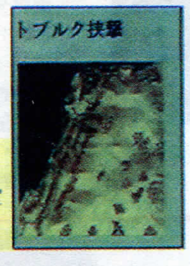
版圖 II——英倫海峽之戰

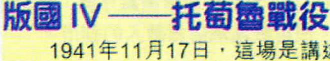
1940年7月10日，德軍動用大量的空軍兵力企圖去取得此地的制空權來攻進英國。



版圖 III——地中海之霸者

1941年5月1日，德軍為了要將勢力擴張至北非地區，於是與英國的艦隊在地中海交戰，這時能活用德軍的潛艇是取勝之道。





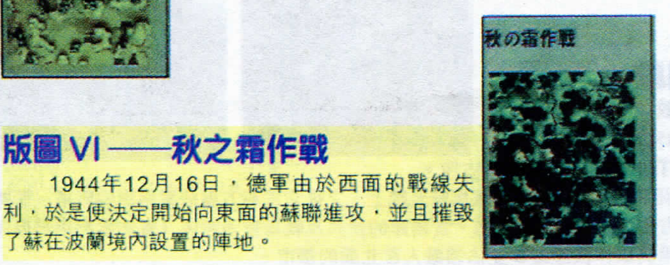
版圖 IV——托荀魯戰役

1941年11月17日，這場是講述德軍的北非軍團與盟軍在沙漠上進行的一場大戰車戰。



版圖 V——好機・春風作戰

1943年2月14日，盟軍於北非的西面登陸進行反擊，德軍節節敗退，這場亦是沙漠上的大戰。



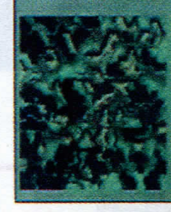
版圖 VI——秋之霜作戰

1944年12月16日，德軍由於西面的戰線失利，於是便決定開始向東面的蘇聯進攻，並且摧毀了蘇在波蘭境內設置的陣地。

版圖 VII——基輔大包圍戰

1941年9月1日，德軍繼續向蘇聯進攻，這場是德軍包圍位於蘇聯境內，僅次於莫斯科的第二大城市「基輔」的包圍作戰。





版圖 VIII——史達林格勒市街戰

1942年8月22日，德軍在此地與蘇軍的戰車作了一場大型的戰車街巷戰。

版圖 IX——冬之嵐作戰

1942年12月12日，為了要救出被蘇軍團困的德軍第六軍而進行的一場作戰。



版圖 X——失去的勝利

1943年7月5日，節節敗退的德軍，在蘇聯的邊境展開了一場極大現模的戰車戰，當中亦包括了極之強大的重戰車，如：德軍的虎型戰車。

長編故事模式——CAMPAINGN

一進入此模式後，首先要登錄自己的名子及樣貌，之後玩者可以擇先熟習遊戲新系統的戰鬥講義或直接去畢業考試，只要通過此畢業考試便會直接進入真正的歷史故事或版圖。

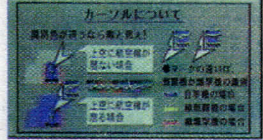


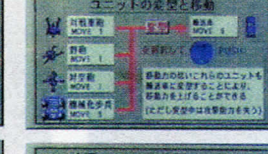




第一版圖

開始前，教官會教玩者如將隊移動及作出攻擊，另外，亦會介紹版面會分為空中及地面。還有，當地面部隊的上空有飛機的時候，該怎樣分辨是自軍的，還是敵軍的戰鬥機及轟炸機。最後就是一些炮台及機械化步兵可以變型成運輸車或運輸機作長距離移動。空軍部隊中的機場看法怎樣利用。明白了以上的最基本操作後，便會進入初戰鬥測驗。











初級戰鬥測驗

限制TURN數：3 TURN

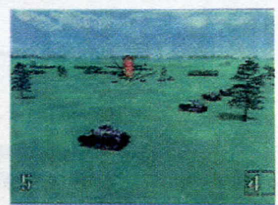
總得分：10分

目的：在限制TURN內將紅色敵人消滅。

技巧：敵人的裝甲車最好先用自軍的兩架戰車去攻擊，並且在平地處去連續進攻，同時，亦要利用俯衝轟炸機去作支援，至於步兵則可用另一隊步兵及105毫米大炮去攻擊，消滅了裝甲車後，便集中火力去攻敵步兵。

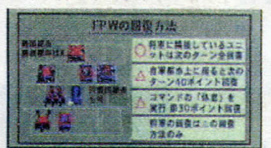




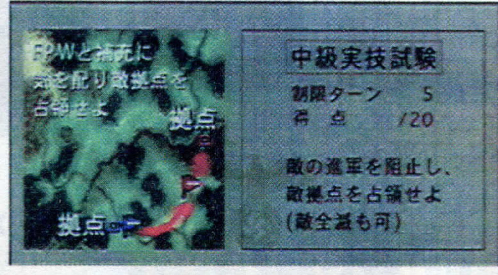


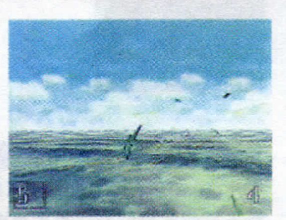
第二版圖

這次會向玩者講解一下怎樣去補充及去佔領都市。首先會教玩者怎樣去分辨將軍乘坐的戰車及飛機，之後便會詳細解釋有甚麼地方可作補給及FPW。再者便會介紹怎樣去佔領一個都市。

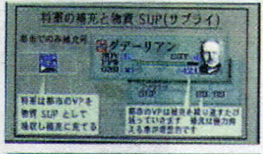


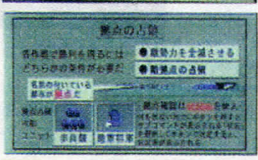


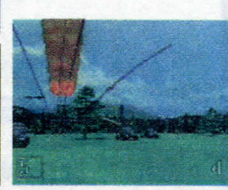














中級戰鬥測驗

限制TURN數：5 TURN

總得分：20分

目的：阻止敵人進軍並佔領敵人根據地，或者將敵人全部消滅。

技巧：首先要消滅在畫面下方的敵人戰車及步兵，之後再佔領敵人的機場，當然亦要小心敵人俯衝炸機，所以最好有一隊戰鬥機在上空準備，另外，由於夜間，飛機是不能向地面部隊攻擊的，因此在頭3 TURN中一定要用盡俯衝轟炸機，將敵方將軍乘坐的裝甲車消滅後，便可輕易地佔領敵人的都市。

第三版圖

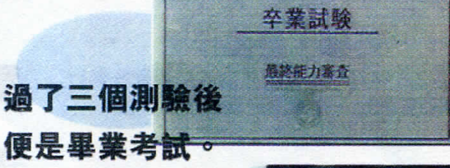
今版主要是說明天氣影響及索敵與地形效果。天氣來說，大雨及落雪會影響部隊的移動力及索敵能力。



天候変化の戦闘への影響

天候	戦闘への影響			索敵値	備考
晴れ	○	○	○	-2	
曇り	○	○	△	-1	
雨	○	○	×	+1	一定値になると
雪	○	○	×	+1	一定値になると

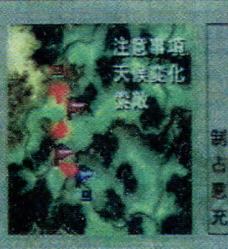
○ 影響なし　△ 攻撃力低下　× 交戦不可



過了三個測驗後
便是畢業考試。







上級戰鬥測驗

限制TURN數：8 TURN

總得分：30分

目的：限制TURN內將敵人據點佔領。

技巧：一開始時，將PzKwIB型戰車駛至橋上，之後它的右方就放置將軍的戰車，而將軍的右方或右上方便放置105毫米大炮。當對岸的步兵及戰車被消滅後（當然要利用飛機作支援），便要利用將軍作快速進軍並佔領敵人在北面的都市。

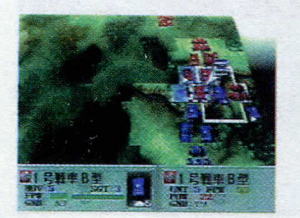


第四版圖

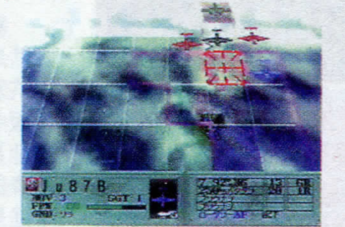
畢業考試
限制TURN數：10 TURN
總得分：40分
目的：佔領2個目標都市。
技巧：集中火力向其中一條橋的駐軍攻擊，將對岸的敵人消滅後，便消滅駐守在都市中的炮台並佔領其地，在那處作好補給後便再繼續北上去佔領另一個都市。

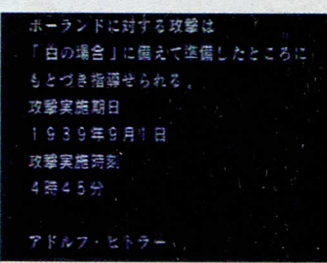
通過了這四個初步戰鬥後，便令進入真正的故事模式。









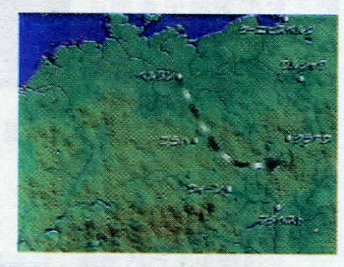


PLAN 1——白作戰

1939年9月1日凌晨4時45分，德軍以閃電式攻勢進軍波蘭。
目的：12 TURN內將3個都市佔領或破壞。
技巧：一開始時，在右方的部隊團首先將駐守在左上方40毫米對空炮及步兵消滅並佔領其機場以確保制空權，之後左方的部隊團便要消滅位於上方的步兵及佔領都市，再者於將軍駛進都市內，前方則放置多架的戰車，旁邊則放置一門大炮。當見到將軍乘坐的戰車出現時，便要集中火力去摧毀它，當然亦要利用飛機作攻擊支援。到了右方的一群，將那架雷諾FT17消滅後，便可輕鬆地將位於版圖中央的城市及右上角的城市佔領，佔領後，便要支援左方部隊去攻打最後一個都市。

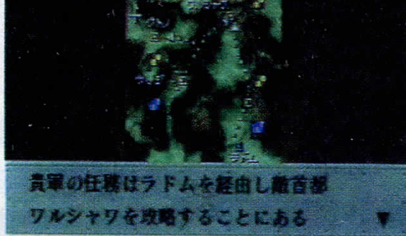








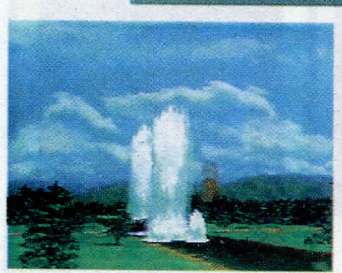




PLAN 2——華沙攻略戰

1939年9月15日，德軍繼續向波蘭首都華沙進軍。希望能在9月30日前將波蘭攻陷。
目的：15 TURN將敵軍三個據點全部佔領或破壞。
技巧：本版中最為要注意的，就是波蘭軍中的7 TP戰車，用PzKw III F型是最難對付的，反而用PzKw II B還有勝算，左方的部隊團亦是將將軍留在都市中，而旁邊設置一門105毫米大炮，當見到敵方將軍車走來時便集中火力攻擊。右方的則有少許特別，首先用轟炸機將上方的橋炸掉，之後再將都市的敵人消滅後並佔領都市，接着將被破壞的橋收復及全軍攻上上面的機場，那處的40毫米大炮沒甚麼好怕的，因為對地面部隊的攻擊不好。將版面右上方的機場及都市佔領後，便走去增援位於左下方的另一部隊團。另外，在大約第6個TURN時，版面的左上方會出現自軍的增援部隊。

過了這版之後，便會有兩條不同的進攻路線，至於玩哪一版的話就得看玩者的決定。









AZITO 秘密基地

一隻完成兒時夢想的遊戲

不論是動畫、特撮、小說甚至遊戲中，相信讀者們或多或少也曾接觸過以科幻為題材的作品吧，而於作品中讀者不難發覺一個共通點，那便是不論是正義或是邪惡一方均會有一基地作大本營，而且更多數是秘密基地。至於在《秘密基地》(AZITO)這遊戲中，玩者便要擔當一個保衛和平的秘密基地司令，而且當中除作戰外更首要負責建設及運營這些「行政工作」，可說是一嘗玩家們兒時未了的心願！

基地之間的買賣

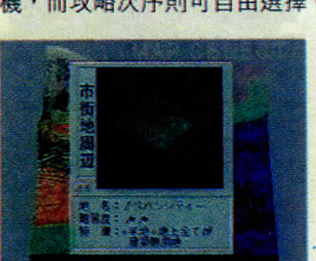
在啟動遊戲後，玩者除可選擇開始遊戲及繼續遊戲的選項外，更會看到「TRADE」這欄，而這選項的用處便是供玩者與貯藏於另一張記憶卡的秘密基地進行交易，務求在短時間內得到各項物資，不用消耗一段時間來開發物資，以金錢換取開發時間。



共四版的遊戲

一向來以建設為題的模擬遊戲均以建設一個目標物為遊戲目的，但《秘密基地》則共有四版，當中分孤島、沙漠、城市及山岳地帶，各版的難度也有所不同，玩者必需每版均攻略成功才算爆機，而攻略次序則可自由選擇。

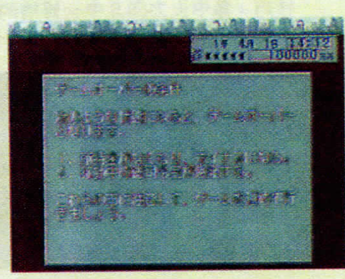






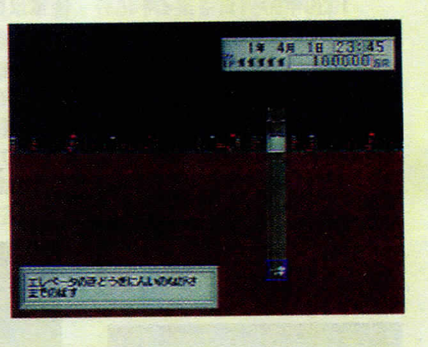
遊戲的目的

顧名思義地，遊戲的進行當然是要玩者建設及運營一個對抗邪惡組織的秘密基地，而每版中玩者必須在一年內建成基地及將該版的首領打倒，成功後便着手攻略另一版。不過中途如出現財政危機令基地出現赤字或在戰鬥中司令室被敵人破壞便會GAME OVER。



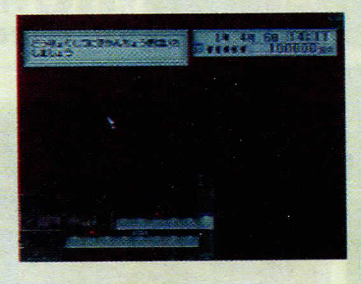
建設守則一

於開始興建基地時，玩者首要的便是觀察該版的地形及決定基地的位置，而第一步當然是選擇基地的出入口吧。至於遊戲中是則定基地起碼要有一個出入口的，而原因便是除作隊員一般出入之用外更有通風的作用，否則各人員以甚麼啾呼吸？



建設守則二

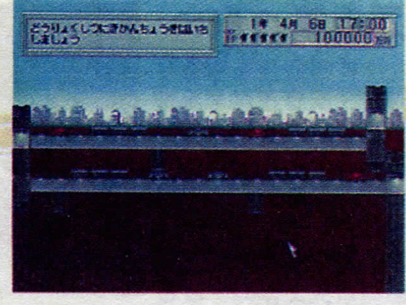
在決定出入口位置後，玩者便要決定基地的心臟——司令室及動力室的位置。一般來說為避免入侵者長驅直進，故通常司令室也會在最低的位置，而動力室則在司令室之上。至於在建設所有設施時，玩者切記所有東西也要以通道相通，否則便不能運作。





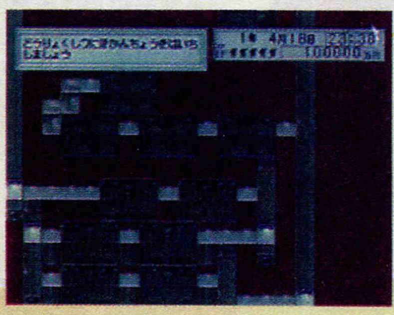
製造商：ASTEC 21
容量：CD-ROM
售價：5800日圓
記憶：15 BLOCK

建設守則三



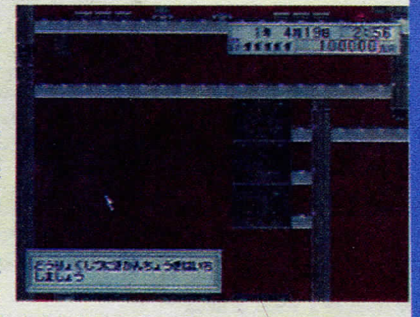
在完成出入口、司令室及動力室後，玩者便要着手將它們以各種通道相連，而在系統上出入口便要樹頂，司令室及動力室則是根部，通道便要主幹及枝，其餘設施便是葉。系統上除要相連外更要考慮到保安的問題，因此通道中設置陷阱是必需的，不過要注意的是陷阱的數目是有限制的。

建設守則四



完成心臟部份後，玩者便要着手建設保安室及保養所。顧名思義保安室的作用便是負責整個基地的保安，當有入侵者時便出動戰鬥。至於保養所的重要性便是給所有人員一個減壓的場所，否則各人員輕則反逆度增加，重則出現出走或暴亂的情況。

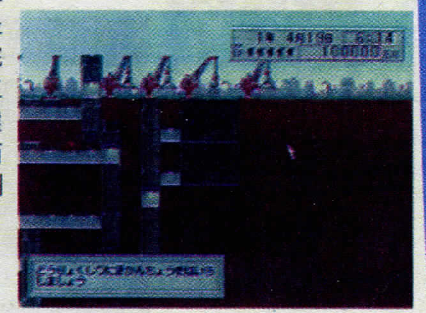
建設守則五



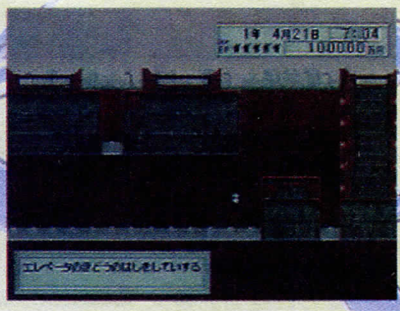
跟着，玩者便要着手興建各項研究室，當中怪人研究主開發負責基地內部保安及間諜活動的怪人、英雄及女英雄。機型人研究室則開發對外戰鬥用的兵器，如機械人、戰鬥機、戰艦、怪獸及強化兵力的新素材等。最後商品研究室則開發各用以販賣的商品。

建設守則六

跟着，玩者便要建設工廠，至於工廠的作用便是將在商品研究室研究成功的商品正投產。至於其運作便是在研究人員通知玩者完成開發後，玩者便到工廠選擇生產的商品及選出數名人員責開發，而只要開始生產便可立刻販賣。

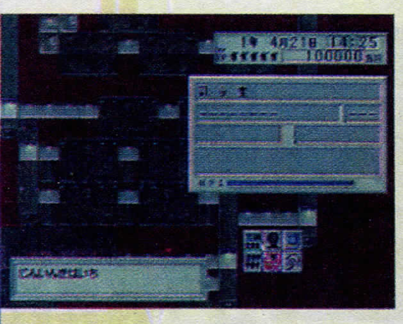


建設守則七



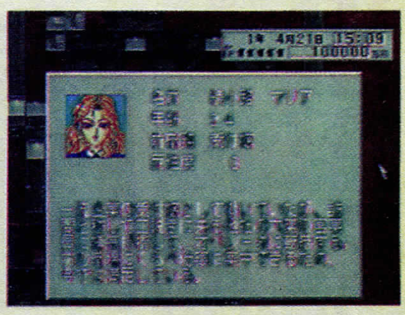
最後，玩者便要興建大型格納庫及小型格納庫，而其用處是用以收納在機械人研究室開發出來的各種兵器。當中戰鬥機便要收納在小型格納庫，而戰艦、機械人及怪獸則要收在大型格納庫中。不過要注意的是格納庫的頂部如不通往地面便不能令機械出動，因此在其上方不可建設任何建築。

運作第一步



當玩者認為建設已有一定規模後便可開始令基地運作，至於第一步便先要在司令室僱用各種人員，當中選項上第一項便是決定操作員人選，第二項是觀看已僱用人員名單，第三項是選擇博士、生產組長、指安指揮官及機房長的雇用，第四項是解僱人員，第五項是對反逆度高的人員作出交涉。

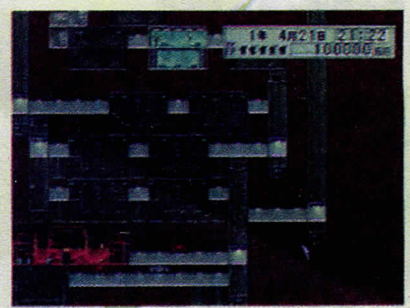
運作第二步

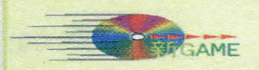


於僱用人員中，基本上操作員是不能解僱的，而玩者極其量亦只是在八名操作員中作出選擇，不過由於操作員的作用只是通知司令（玩者）各項消息，加上即使其反逆度高也不會有甚麼影響，故操作員一項可憑自己的喜好選擇。

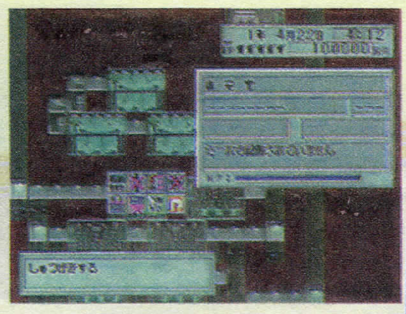
運作第三步

在選擇好操作員後，玩者便要僱用負責各項開發的博士、負責工廠生產的生產組長、保安的指揮官及操作動力室的機房長。而由於初期運營經費不足，故在博士的選擇應以軍事的博士為多，至於其餘人員亦要在僱用時考慮到金錢的問題，因為在每個月玩者也要給予他們薪金的。



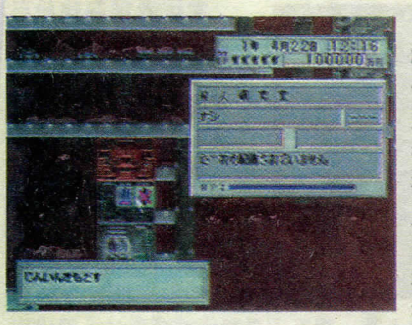


運作第四步



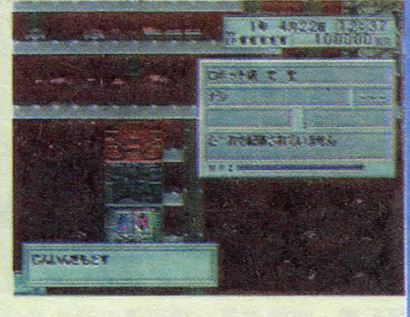
當僱用好所有人員後，玩者首要便是到動力室中編配機房長到任，而每個動力室最多可配置三名機房長。至於當機房長到達動力室後，基地內所有設施也因有電力供應而亮燈，這時侯玩者便應立刻查看有沒有因未相連而沒有動力的設施。

運作第五步



在動力室及司令室相繼運作後，跟着要運作的便是保安室。玩者只要在保安室選項便可看到選擇指揮官、削除指揮官、配置戰鬥員（怪人或英雄）、削除戰鬥員、諜報活動、中止諜報活動、出戰及歸還的指令，而每個保安室最多可用四名指揮官及四名戰鬥員。

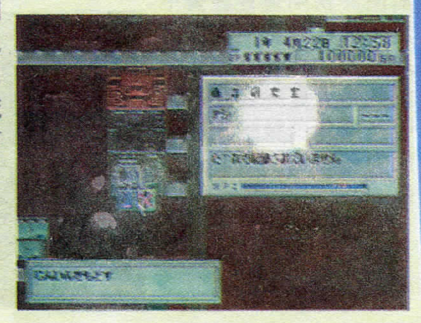
運作第六步



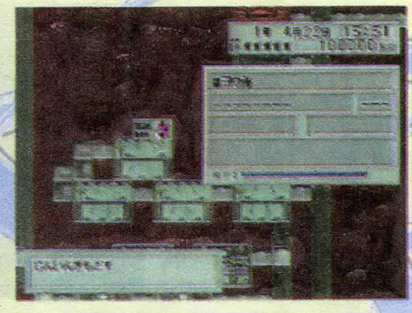
這時，司令室雖然己有指揮官，但用以戰鬥的戰鬥員則仍未出現的，故這時玩者便要到怪人研究室中着手開發戰鬥員，而每種戰鬥員也會由不同的博士負責，玩者必需留意人員的數量能否應付開發物的數量，以免令其餘單位因人手不足而停止運作。

運作第七步

當開始開發戰鬥員後，玩者便要立刻在機械人研究室開發用以抗外來入侵者的大型兵器。由於開發大型戰鬥兵器的金錢及時間也頗大，故玩者初期應先開發戰鬥機，以免因資金不足而令財政出現問題，故戰艦、機械人及怪獸則留待日後有足夠金錢才開發。

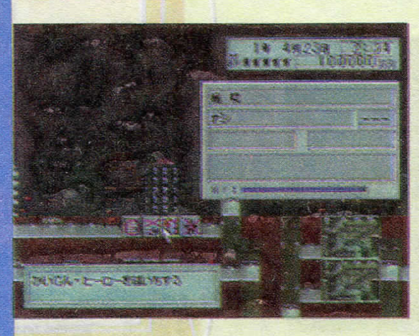


運作第八步



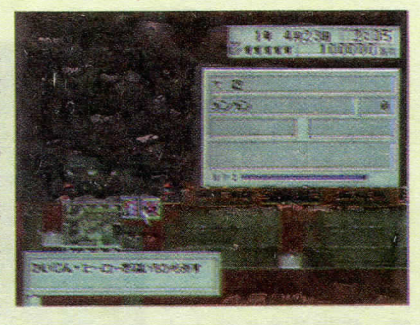
於防衛設施相繼開發後，玩者便要着手商品的開發，玩者只需到商品研究選擇商品的開發種類及負責的博士便可開始。不過由於動力室的電磁波是會影響商品的研究工作的，故在選址上研究室一定要高於動力室。

運作第九步



當各設施也開始運作後，玩者便要到保養所及任派保養所的負責人。至於每個保養所只要一名負責人便行，而為安全起計，玩者最好有三至四個保養所，否則各人員的反逆度便會上升，甚至發生「離家出走」的事件。

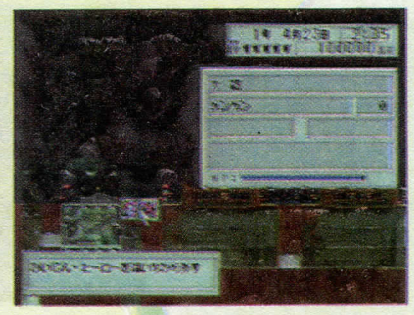
運作第十步



經歷過一輪開發工作後，一般來說防衛設施己暫時足夠，但資金則所剩無幾，故這時玩者亦要開始發掘資金的來源。當商品研究室完成開發後，玩者便要立刻到工廠配任生產人員及開始生產，為這個「未來水世界」的資金鋪路。

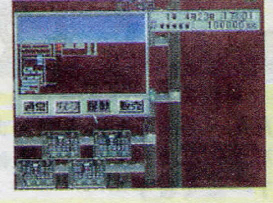
運作第十一步

由於販賣商品是基地的主要資金來源，因此玩者必須作出防衛行動，以免被敵人將之毀滅。故在有足夠人員作基地內部保安後，玩者便要將戰鬥員配置到各大砲中。大砲的好處是除可對空攻擊外更可對地攻擊，而在後期更可研製出鐳射砲及飛彈發射器。



運作第十二步

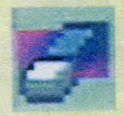
當一切行動己相繼運作後，玩者便要不時以雷達觀看基地所有設施的活動情況，如有未運作的設施或被攻擊而不能運作時便要作出相應行動。





各指令一覽


建設指令，會再分為多項不同種類的建設指令，當中共有十項之多。


修理指令，修理在戰鬥中被破壞的各種設施。

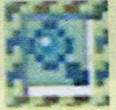

削除指令，用以削除多餘或要拆去的設施。


軌道伸縮指令，用以伸挺或縮短升降機、格納庫的長度或出入口。

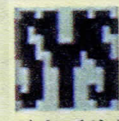

搬遷指令，用以將設施中的人員遷往同類設施繼續運作。


整地處理指令，用以維修戰鬥中被飛彈射毀的土地，以在上面建設。


雷達，用以觀看基地各設施的狀庇。


數值顯示指令，用以觀看基地中所有人員及兵器（包括敵人）的數值。

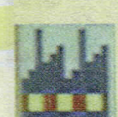

收支顯示指令，用以觀看基地的財政狀況。


系統選擇指令，用以選擇進行遊戲時各系統的調教。

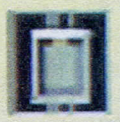

總司令室興建指令，最多可建兩個。


研究室興建指令。

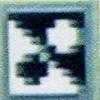

保安室興建指令。

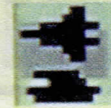

工廠興建指令。


動力室興建指令，最多可建兩個。


通路興建指令，當中會再分為多種通路建設指令。

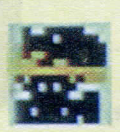

保養所興建指令。

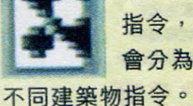

販賣點興建指令，當中會分為數個不同建築物指令。

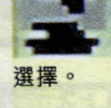

戰鬥設施興建指令，會再分為多個選擇。

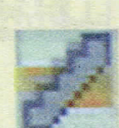

土台興建指令，在斜坡上必需有土台才可建設。


怪人研究室興建指令。


機械人研究室興建指令。


商品研究室興建指令。


走廊興建指令。


樓梯興建指令。


陷阱興建指令，當中會分為數種陷阱選擇指令。


升降機興建指令。

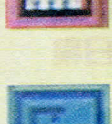

地洞陷阱興建指令。


下降天花板陷阱興建指令。

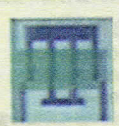

水攻陷阱興建指令。


火攻陷阱興建指令。

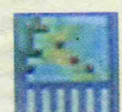

學校興建指令。


貨倉興建指令。

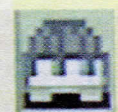

百貨公司興建指令。


公園興建指令。


植物公園興建指令。


動物園興建指令。

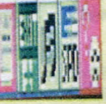

醫院興建指令。

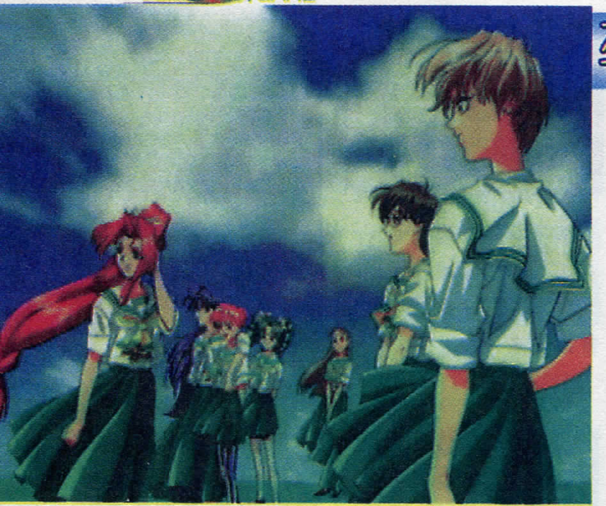

大樓興建指令。


大型格納庫興建指令。


小型格納庫興建指令。


砲台興建指令。


系統指令，順序是貯藏記憶、離開遊戲、音響調教、進行速度及遊戲進行概要。



卒業CROSSWORLD

繼PS版及WIN 95版後，《卒業CROSSWORLD》終於也在SS上推出，遊戲中的主角是一名渴望登上天空的少年新條隼人，因此他經常也會走到高處放出紙飛機用來收集飛行數據，而在他高中三年級的暑假裏，他就因為這些紙飛機而結識了一班女孩子……

這次移植中，最大的特色是加入了5位配角的ENDING，令遊戲變得更為完整，但由於這介紹中所用的人物出現日程是以PS版為基礎，所以5位配角的日程中有很多會加上了「OR？」，以提醒大家在進行SS版時可嘗試找尋有沒有新增的事件。

整個遊戲基本上可約會前~約會、約會後~氣球大會這兩大部份，總之在17日之前若特定的女孩對你有足夠好感度的話，那便會在你在家（FIELD SCAPE）時打電話約你在18日外出，而在暑假的最後一天，你更可以向其中一名女孩子表白，不過實際上女孩子除了拒絕你之外，即使答應和你交往也是分為兩種程度的，若取得較佳的好感度時，是會在爆機畫面後聽到一段額外的對白的，而若是想完美爆機的話，就最好專心去追其中一位女孩子了。

橫濱市中區建築物一覽

櫻町
1.圖書館
2.櫻町購物大道
3.司馬醫院

山之下町
4.Think1215
5.中華街

榮町
6.藍橫町
7.黃金橫町
8.藍牌酒吧
9.新井電單車

山之手町
10.櫻亭
11.黃昏刻
12.五月雨神社（五月雨神社裏）
13.高級住宅街（安田舞奈邸）
14.西川真樹邸

本元町
15.羅芝戲院
16.清華女子高校
17.本元町車站
18.侏羅紀珈琲館
19.小丸坂
20.SPORT GRAPHIC

新元町
21.長壽庵
22.新元町商店街
23.FIELD SCAPE

海灣大橋
24.海灣大橋

本牧
25.倉庫／埠頭／賽車場





全12人物登場時間地點一覽

橫山惠美篇
出現地點日程

8月5日
13:00~高級住宅街
16:00~新元町商店街

8月6日
12:00~高級住宅街
16:00~新元町商店街
20:00~小丸坂
21:00~五月雨神社裏

8月7日
06:00~五月雨神社
11:00~高級住宅街
16:00~新元町商店街
19:00~五月雨神社
20:00~五月雨神社裏

8月8日
06:00~五月雨神社
11:00~清華女子高校
13:00~本元町車站
18:00~新元町商店街
20:00~五月雨神社裏

8月9日
06:00~五月雨神社
10:00~西川真樹邸
13:00~高級住宅街
16:00~新元町商店街
20:00~五月雨神社裏

8月10日
07:00~五月雨神社
12:00~本元町車站
16:00~羅芝戲院
20:00~五月雨神社裏

8月11日
00:00~五月雨神社裏
07:00~五月雨神社
11:00~羅芝戲院
17:00~櫻町購物大道
20:00~高級住宅街
23:00~五月雨神社

8月12日
06:00~五月雨神社
11:00~高級住宅街
16:00~新元町商店街
19:00~五月雨神社
20:00~五月雨神社裏

8月13日
06:00~五月雨神社
11:00~圖書館
14:00~本元町車站
17:00~新元町商店街
21:00~五月雨神社裏

8月14日
06:00~五月雨神社
11:00~圖書館
15:00~櫻町購物大道
19:00~五月雨神社裏

8月15日
06:00~五月雨神社
09:00~高級住宅街
14:00~小丸坂
19:00~五月雨神社裏

8月16日
06:00~五月雨神社
15:00~新元町商店街
18:00~五月雨神社裏

8月17日
07:00~五月雨神社
11:00~侏羅紀珈琲館
13:00~長壽庵
15:00~小丸坂
16:00~FIELD SCAPE
20:00~五月雨神社裏

8月18日
約會

8月19日
08:00~五月雨神社
16:00~五月雨神社裏
19:00~高級住宅街
22:00~五月雨神社裏

8月20日
02:00~五月雨神社裏
08:00~五月雨神社
11:00~高級住宅街
14:00~五月雨神社
21:00~新元町商店街

8月21日
08:00~五月雨神社
13:00~高級住宅街
18:00~新元町商店街
21:00~五月雨神社裏

8月22日
06:00~五月雨神社
11:00~小丸坂
14:00~櫻町購物大道
19:00~五月雨神社裏

8月23日
06:00~五月雨神社
11:00~小丸坂
14:00~新元町商店街
17:00~小丸坂
22:00~五月雨神社裏

8月24日
06:00~五月雨神社
11:00~本元町車站
14:00~長壽庵
17:00~新元町商店街
22:00~五月雨神社裏

8月25日
10:00~熱氣球大會







西川真樹篇
出現地點日程

8月5日
17:00~藍牌酒吧
21:00~賽車場

8月6日
10:00~西川真樹邸
16:00~海灣大橋
22:00~埠頭
23:00~賽車場

8月7日
01:00~賽車場
10:00~西川真樹邸
16:00~藍牌酒吧
19:00~埠頭

8月8日
03:00~埠頭
10:00~西川真樹邸
16:00~清華女子高校
19:00~小丸坂
20:00~藍牌酒吧
22:00~五月雨神社

8月9日
00:00~賽車場
04:00~海灣大橋
12:00~西川真樹邸
16:00~藍牌酒吧
20:00~埠頭
22:00~賽車場

8月10日
00:00~藍牌酒吧
11:00~SPORT GRAPHIC
17:00~櫻町購物大道
20:00~藍橫町

8月11日
01:00~埠頭
06:00~海灣大橋
16:00~西川真樹邸
21:00~賽車場

8月12日
00:00~埠頭
03:00~賽車場
09:00~清華女子高校
14:00~西川真樹邸
21:00~藍牌酒吧

8月13日
01:00~賽車場
16:00~西川真樹邸
20:00~海灣大橋

8月14日
00:00~埠頭
02:00~賽車場
11:00~本元町車站
14:00~清華女子高校
19:00~藍牌酒吧
23:00~埠頭

8月15日
01:00~賽車場
16:00~西川真樹邸
21:00~埠頭

8月16日
00:00~藍牌酒吧
13:00~清華女子高校
19:00~西川真樹邸
22:00~藍牌酒吧

8月17日
00:00~賽車場
04:00~海灣大橋
11:00~SPORT GRAPHIC
17:00~黃昏刻
20:00~埠頭
23:00~賽車場

8月18日
約會

8月19日
00:00~藍牌酒吧
03:00~賽車場
20:00~藍牌酒吧

8月20日
01:00~賽車場
16:00~西川真樹邸
20:00~藍牌酒吧

8月21日
03:00~藍牌酒吧
06:00~賽車場
19:00~西川真樹邸

8月22日
00:00~藍牌酒吧
12:00~西川真樹邸
21:00~藍橫町

8月23日
00:00~藍牌酒吧
03:00~藍橫町
14:00~西川真樹邸
17:00~賽車場
22:00~藍牌酒吧

8月24日
01:00~埠頭
14:00~櫻町購物大道
16:00~西川真樹邸
19:00~藍牌酒吧
22:00~賽車場

8月25日
10:00~熱氣球大會





新井聖美篇
出現地點日程

8月5日
14:00~SPORT GRAPHIC
17:00~新井電單車

8月6日
01:00~海灣大橋
10:00~新井電單車
14:00~SPORT GRAPHIC
17:00~新井電單車
19:00~賽車場
23:00~新井電單車

8月7日
00:00~賽車場
01:00~海灣大橋
10:00~新井電單車
14:00~SPORT GRAPHIC
19:00~新元町商店街
21:00~新井電單車
23:00~賽車場

8月8日
00:00~埠頭
02:00~賽車場
10:00~新井電單車
12:00~清華女子高校
15:00~本元町車站
19:00~新井電單車

8月9日
00:00~埠頭
02:00~賽車場
06:00~海灣大橋
10:00~新井電單車
17:00~SPORT GRAPHIC
20:00~新井電單車
22:00~埠頭

8月10日
00:00~賽車場
02:00~海灣大橋
11:00~新井電單車
15:00~黃昏刻
21:00~賽車場

8月11日
03:00~海灣大橋
14:00~新井電單車
19:00~賽車場

8月12日
00:00~賽車場
06:00~海灣大橋
17:00~新井電單車
21:00~埠頭

8月13日
00:00~賽車場
06:00~海灣大橋
15:00~新井電單車
19:00~黃金橫町
22:00~賽車場

8月14日
00:00~藍牌酒吧
06:00~海灣大橋
15:00~新井電單車
20:00~藍橫町
23:00~藍牌酒吧

8月15日
01:00~埠頭
06:00~海灣大橋
14:00~新井電單車
17:00~黃昏刻
21:00~賽車場

8月16日
06:00~海灣大橋
14:00~新井電單車
17:00~新元町商店街
20:00~埠頭
23:00~賽車場

8月17日
01:00~新井電單車
14:00~櫻町購物大道
17:00~本元町車站
20:00~新井電單車

8月18日
約會

8月19日
00:00~賽車場
15:00~圖書館
19:00~新井電單車

8月20日
00:00~賽車場
10:00~新井電單車
17:00~司馬醫院
20:00~埠頭
23:00~賽車場

8月21日
04:00~海灣大橋
12:00~藍橫町
16:00~藍牌酒吧
21:00~賽車場

8月22日
04:00~埠頭
14:00~清華女子高校
17:00~本元町車站
20:00~新井電單車

8月23日
01:00~賽車場
04:00~埠頭
14:00~新井電單車
19:00~新元町商店街

8月24日
01:00~賽車場
12:00~新井電單車
15:00~本元町車站
19:00~新井電單車
22:00~埠頭

8月25日
10:00~熱氣球大會





志村麻美篇
出現地點日程

8月5日
15:00~佅羅紀珈琲館
18:00~黃金橫町

8月6日
00:00~黃金橫町
08:00~新元町商店街
12:00~佅羅紀珈琲館
21:00~黃金橫町

8月7日
10:00~小丸坂
14:00~櫻亭
16:00~佅羅紀珈琲館

8月8日
10:00~佅羅紀珈琲館
14:00~黃金橫町
19:00~黃昏刻

8月9日
00:00~黃金橫町
08:00~新元町商店街
11:00~佅羅紀珈琲館
17:00~中華街
21:00~黃金橫町

8月10
10:00~本元町車站
13:00~長壽庵
16:00~佅羅紀珈琲館

8月11日
10:00~中華街
15:00~佅羅紀珈琲館
19:00~黃昏刻

8月12日
07:00~小丸坂
11:00~清華女子高校
15:00~本元町車站
18:00~佅羅紀珈琲館

8月13日
10:00~佅羅紀珈琲館
16:00~本元町車站
18:00~長壽庵

8月14日
00:00~藍橫町
10:00~佅羅紀珈琲館
13:00~中華街
19:00~黃金橫町
22:00~藍橫町

8月15日
00:00~Think1215
06:00~五月雨神社裏
12:00~櫻亭
16:00~佅羅紀珈琲館
20:00~中華街
23:00~Think1215

8月16日
08:00~新元町商店街
13:00~長壽庵
18:00~黃金橫町
20:00~藍橫町

8月17日
11:00~羅芝戲院
15:00~清華女子高校
19:00~本元町車站
21:00~小丸坂

8月18日
約會

8月19日
10:00~清華女子高校
14:00~黃金橫町
19:00~中華街

8月20日
08:00~高級住宅街
11:00~佅羅紀珈琲館
16:00~本元町車站
20:00~櫻町購物大道

8月21日
10:00~司馬醫院
13:00~新元町商店街
18:00~長壽庵
21:00~新元町商店街

8月22日
08:00~新元町商店街
15:00~圖書館
20:00~櫻町購物大道

8月23日
10:00~佅羅紀珈琲館
15:00~小丸坂
19:00~中華街

8月24日
00:00~黃金橫町
09:00~小丸坂
12:00~櫻亭
14:00~Think1215
17:00~小丸坂
23:00~黃金橫町

8月25日
10:00~熱氣球大會





中本靜篇
出現地點日程

8月5日
18:00~小丸坂
21:00~黃金橫町

8月6日
00:00~藍橫町
09:00~司馬醫院診察室
11:00~圖書館
19:00~小丸坂
21:00~藍橫町

8月7日
00:00~黃金橫町
09:00~司馬醫院
13:00~櫻町購物大道
16:00~圖書館
19:00~藍橫町
22:00~黃金橫町

8月8日
00:00~藍橫町
07:00~清華女子高校
11:00~司馬醫院診察室
14:00~圖書館
19:00~藍牌酒吧
22:00~藍橫町

8月9日
09:00~司馬醫院診察室
11:00~圖書館
18:00~小丸坂
21:00~藍牌酒吧

8月10日
12:00~羅芝戲院
16:00~小丸坂
19:00~藍牌酒吧
22:00~黃金橫町

8月11日
01:00~藍橫町
12:00~長壽庵
15:00~櫻町購物大道
20:00~黃金橫町

8月12日
00:00~藍橫町
10:00~司馬醫院診察室
14:00~圖書館
19:00~長壽庵
22:00~藍橫町

8月13日
10:00~司馬醫院
13:00~圖書館
16:00~櫻町購物大道
19:00~本元町車站
22:00~藍橫町

8月14日
00:00~黃金橫町
14:00~司馬醫院
17:00~本元町車站
20:00~藍牌酒吧

8月15日
00:00~FIELD SCAPE
10:00~司馬醫院
13:00~圖書館
20:00~新元町商店街
23:00~FIELD SCAPE

8月16日
00:00~藍牌酒吧
09:00~圖書館
13:00~司馬醫院
19:00~黃金橫町
22:00~藍牌酒吧

8月17日
00:00~藍橫町
03:00~黃金橫町
08:00~清華女子高校
12:00~本元町車站
13:00~新元町商店街
22:00~藍橫町

8月18日
約會

8月19日
09:00~司馬醫院
13:00~圖書館
21:00~藍橫町

8月20日
09:00~司馬醫院診察室
12:00~長壽庵
15:00~清華女子高校
20:00~藍牌酒吧
23:00~藍橫町

8月21日
09:00~司馬醫院診察室
12:00~清華女子高校
17:00~本元町車站

8月22日
00:00~藍橫町
09:00~司馬醫院診察室
12:00~圖書館
20:00~本元町車站
23:00~藍橫町

8月23日
09:00~司馬醫院診察室
12:00~圖書館
20:00~本元町車站
23:00~藍橫町

8月24日
08:00~海灣大橋
13:00~本元町車站
15:00~圖書館
20:00~藍橫町
21:00~清華女子高校

8月25日
10:00~熱氣球大會



谷由利佳篇
出現地點日程

8月5日
14:00~小丸坂
16:00~櫻亭店內

8月6日
06:00~新元町商店街
10:00~櫻亭店內

8月7日
07:00~新元町商店街
10:00~櫻亭店內
14:00~小丸坂
16:00~櫻亭店內

8月8日
00:00~櫻亭店內
07:00~新元町商店街
10:00~櫻亭店內
14:00~清華女子高校
16:00~侏羅紀珈琲館
20:00~小丸坂
23:00~櫻亭店內

8月9日
06:00~新元町商店街
10:00~櫻亭店內
14:00~小丸坂
18:00~黃昏刻
20:00~櫻亭店內

8月10日
07:00~新元町商店街
10:00~櫻亭店內
14:00~小丸坂
17:00~櫻亭店內

8月11日
09:00~圖書館
14:00~藍橫町
19:00~櫻亭店內

8月12日
06:00~小丸坂
09:00~櫻亭店內
14:00~新元町商店街
17:00~櫻亭店內
22:00~高級住宅街

8月13日
06:00~新元町商店街
10:00~FIELD SCAPE
15:00~圖書館
20:00~櫻亭店內

8月14日
06:00~新元町商店街
09:00~櫻亭店內
12:00~黃昏刻
17:00~櫻亭店內
23:00~小丸坂

8月15日
06:00~新元町商店街
10:00~櫻亭店內
17:00~新元町商店街

8月16日
09:00~圖書館
17:00~櫻町購物大道
20:00~櫻亭店內

8月17日
10:00~櫻亭店內
11:00~小丸坂
15:00~本元町車站
17:00~櫻町購物大道
21:00~櫻亭店內

8月18日
約會

8月19日
06:00~新元町商店街
09:00~櫻亭店內
17:00~侏羅紀珈琲館
22:00~櫻亭店內

8月20日
06:00~新元町商店街
09:00~櫻町購物大道
16:00~圖書館
19:00~櫻亭店內

8月21日
06:00~新元町商店街
12:00~櫻亭店內
17:00~櫻亭店內
21:00~小丸坂

8月22日
06:00~新元町商店街
09:00~櫻亭店內
14:00~新元町商店街
17:00~新元町商店街
19:00~藍橫町
22:00~櫻亭店內

8月23日
06:00~新元町商店街
09:00~清華女子高校
13:00~櫻亭店內
18:00~新元町商店街
20:00~櫻亭店內

8月24日
06:00~新元町商店街
09:00~圖書館
13:00~櫻亭店內
17:00~櫻亭店內

8月25日
10:00~熱氣球大會







安田舞奈篇
出現地點日程

8月5日
15:00~黃昏刻
18:00~安田舞奈邸

8月6日
06:00~高級住宅街
10:00~櫻町購物大道
16:00~高級住宅街
20:00~安田舞奈邸

8月7日
06:00~高級住宅街
10:00~安田舞奈邸
16:00~高級住宅街
20:00~安田舞奈邸

8月8日
06:00~高級住宅街
09:00~清華女子高校
12:00~小丸坂
14:00~高級住宅街

8月9日
01:00~五月雨神社
06:00~高級住宅街
09:00~安田舞奈邸
12:00~黃昏刻
18:00~高級住宅街

8月10日
10:00~櫻町購物大道
17:00~司馬醫院
20:00~高級住宅街

8月11日
01:00~五月雨神社裏
07:00~高級住宅街
10:00~安田舞奈邸
15:00~羅芝戲院
19:00~高級住宅街

8月12日
07:00~高級住宅街
09:00~安田舞奈邸
15:00~黃昏刻
18:00~藍牌酒吧
21:00~安田舞奈邸

8月13日
07:00~高級住宅街
09:00~安田舞奈邸
12:00~櫻町購物大道
18:00~安田舞奈邸
22:00~高級住宅街

8月14日
07:00~高級住宅街
11:00~櫻町購物大道
16:00~Think1215
20:00~安田舞奈邸

8月15日
07:00~高級住宅街
09:00~安田舞奈邸
15:00~高級住宅街
19:00~黃昏刻
22:00~安田舞奈邸

8月16日
07:00~高級住宅街
10:00~安田舞奈邸
15:00~本元町車站
18:00~安田舞奈邸
22:00~高級住宅街

8月17日
07:00~高級住宅街
09:00~圖書館
14:00~黃昏刻
19:00~小丸坂
22:00~安田舞奈邸

8月18日
約會

8月19日
07:00~高級住宅街
09:00~安田舞奈邸
15:00~高級住宅街
17:00~黃昏刻
22:00~高級住宅街

8月20日
07:00~高級住宅街
09:00~安田舞奈邸
12:00~櫻亭
16:00~羅芝戲院
20:00~高級住宅街

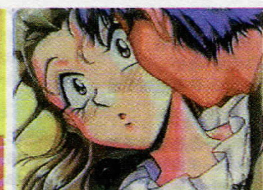
8月21日
00:00~安田舞奈邸
07:00~高級住宅街
09:00~安田舞奈邸
12:00~本元町車站
17:00~清華女子高校
21:00~安田舞奈邸

8月22日
07:00~高級住宅街
09:00~安田舞奈邸
14:00~高級住宅街
19:00~五月雨神社

8月23日
07:00~高級住宅街
10:00~小丸坂
12:00~本元町車站
15:00~新井電單車
20:00~SPORT GRAPHIC

8月24日
07:00~高級住宅街
09:00~安田舞奈邸
12:00~櫻町購物大道
17:00~長壽庵
22:00~高級住宅街

8月25日
10:00~熱氣球大會



加藤美夏
出現地點日程

8月5日
17:00~長壽庵

8月6日
10:00~長壽庵
17:00~長壽庵

8月7日
12:00~長壽庵
14:00~長壽庵
21:00~新元町商店街

8月8日
12:00~長壽庵
18:00~長壽庵

8月9日
12:00~長壽庵
19:00~長壽庵

8月10日
學部活動OR？

8月11日
學部活動OR？

8月12日
學部活動OR？

8月13日
學部活動OR？

8月14日
學部活動OR？

8月15日
學部活動OR？

8月16日
學部活動OR？

8月17日
11:00~長壽庵
14:00~長壽庵

8月18日
約會

8月19日
10:00~長壽庵
13:00~長壽庵

8月20日
學部活動OR？

8月21日
學部活動OR？

8月22日
10:00~長壽庵
13:00~長壽庵

8月23日
學部活動OR？

8月24日
學部活動OR？

8月25日
10:00~熱氣球大會



高城麗子篇
出現地點日程

8月5日
GAME START~FIELD SCAPE

8月6日
12:00~長壽庵
15:00~FIELD SCAPE
21:00~高級住宅街

8月7日
旅行OR？

8月8日
旅行OR？

8月9日
旅行OR？

8月10日
休息OR？

8月11日
12:00~FIELD SCAPE
19:00~中華街

8月12日
休息OR？

8月13日
11:00~FIELD SCAPE
16:00~櫻亭
19:00~中華街

8月14日
工作OR？

8月15日
工作OR？

8月16日
工作OR？

8月17日
02:00~海灣大橋
09:00~高級住宅街
15:00~FIELD SCAPE

8月18日
約會

8月19日
09:00~FIELD SCAPE
19:00~FIELD SCAPE

8月20日
09:00~FIELD SCAPE
19:00~FIELD SCAPE

8月21日
09:00~FIELD SCAPE
19:00~FIELD SCAPE

8月22日
09:00~FIELD SCAPE
19:00~FIELD SCAPE

8月23日
09:00~FIELD SCAPE
19:00~FIELD SCAPE

8月24日
09:00~FIELD SCAPE
19:00~FIELD SCAPE

8月25日
10:00~熱氣球大會



犬塚沙織篇
出現地點日程

8月5日
16:00~小丸坂
20:00~中華街

8月6日
14:00~小丸坂
20:00~中華街

8月7日
16:00~小丸坂
21:00~中華街

8月8日
00:00~黃金橫町
06:00~小丸坂
19:00~藍橫町
22:00~黃金橫町

8月9日
01:00~黃金橫町
06:00~小丸坂

8月10日
親戚的家OR？

8月11日
親戚的家OR？

8月12日
親戚的家OR？

8月13日
親戚的家OR？

8月14日
00:00~中華街
08:00~小丸坂
11:00~櫻亭
16:00~清華女子高校
23:00~中華街

8月15日
07:00~中華街
10:00~小丸坂
16:00~中華街
20:00~櫻町購物大道

8月16日
休息OR？

8月17日
休息OR？

8月18日
約會

8月19日
親戚的家OR？

8月20日
親戚的家OR？

8月21日
親戚的家OR？

8月22日
06:00~小丸坂
19:00~小丸坂

8月23日
08:00~中華街
20:00~小丸坂

8月24日
休息OR？

8月25日
10:00~熱氣球大會



石橋美佐子篇
出現地點日程

8月5日
11:00~清華女子高校

8月6日
11:00~清華女子高校

8月7日
07:00~本元町車站
11:00~清華女子高校
17:00~本元町車站

8月8日
休息OR？

8月9日
07:00~本元町車站
11:00~清華女子高校
17:00~本元町車站

8月10日
暑期補課OR？

8月11日
暑期補課OR？

8月12日
暑期補課OR？

8月13日
暑期補課OR？

8月14日
07:00~本元町車站
10:00~清華女子高校
15:00~本元町車站

8月15日
07:00~本元町車站
10:00~清華女子高校
17:00~本元町車站

8月16日
休息OR？

8月17日
休息OR？

8月18日
約會

8月19日
學生會活動OR？

8月20日
學生會活動OR？

8月21日
學生會活動OR？

8月22日
學生會活動OR？

8月23日
07:00~本元町車站
12:00~清華女子高校
18:00~本元町車站

8月24日
07:00~本元町車站
11:00~清華女子高校
18:00~本元町車站
20:00~本元町車站

8月25日
10:00~熱氣球大會



仙迪櫻井篇
出現地點日程

8月5日
22:00~Think1215

8月6日
22:00~Think1215

8月7日
16:00~櫻町購物大道
22:00~Think1215

8月8日
22:00~Think1215

8月9日
22:00~Think1215

8月10日
14:00~新元町商店街
22:00~Think1215

8月11日
休息

8月12日
00:00~Think1215
21:00~Think1215

8月13日
外出OR?

8月14日
外出OR?

8月15日
外出OR?

8月16日
00:00~Think1215
17:00~中華街
21:00~Think1215

8月17日
休息OR?

8月18日
約會

8月19日
暑期補課OR?

8月20日
暑期補課OR?

8月21日
暑期補課OR?

8月22日
暑期補課OR?

8月23日
生日派對OR?

8月24日
00:00~Think1215
17:00~Think1215

8月25日
10:00~熱氣球大會



深海冒險

文：小健健

咕嚕咕嚕的在深海冒險吧

當小弟第一次玩這遊戲的時侯，總覺得此GAME的海底冒險氣氛有點像玩《FINAL FANTASY 7》在海底中四處航行的情景。因為大家都是要玩者操控着一隻潛艇，在這既闊大、又險的海底中行駛，還要找尋必要的道具。當然，由於這是一隻以「深海冒險」為題的遊戲，故此在其操控以至遊戲系統上也會較為複習，玩者可要練習多幾次才可得心應手。那麼，這又會是一隻怎麼樣的深海冒險遊戲呢？就讓小弟在這　為大家介紹一下吧。



遊戲簡介：

唔，其實這隻遊戲可說是柔合了SLG、AVG及RPG元素。WELL，首先在這　講講此遊戲的基本玩法及系統吧。玩者就要操控着那主角一高利斯，在陸地上的各條村落中查詢情報、購買道具呀的諸如此類。然而得到了所需的情報及道具後，便可出去深海冒險之。而去深海冒險的目的除了是找尋新的場所外，最重的就是要「夾」寶箱，繼而取得金錢去令主角可以繼續冒險。當然在在這個危險的海洋內，可不是只有寶箱在等着你，還會有各式各樣的敵人向你襲擊。那玩者為了自身的安全及任務之完成，可要購入魚雷等武器將敵人消滅之。而整個遊戲AVG味最重的地方，可說是玩者進入了一些海底遺跡內進行冒險及探索，那種無助及陰幽的氣氛也很重的哩。而以上可說是本遊戲最基本的架構。









故事簡介：

這個故事，是發生於一個表面面積達90%也是被海水淹蓋的惑星上。據説這是由於在很久很久以前，因為人類不停的在地面展開戰爭，引至眾神的忿怒。故此把海水淹蓋着大部份的土地，以示懲戒……。

某天，一位名叫阿利高的冒海家，便向着這無邊的海洋進發。目的，就是要揭開這不可思議之海的秘密。可惜的是，這個叫名阿利高的冒險家自此次冒險後，便音訊全無……。

這天，就是他的兒子、亦是本遊遵戲的主角一高利斯的13歲生日，而且還收到他爸爸臨走前遺留下來的生日禮物，這就是潛水艇SEAMAX。而為了找尋他父親的下落，他決定利用此船，向着無邊的海洋進發。那麼他又能否成功呢？

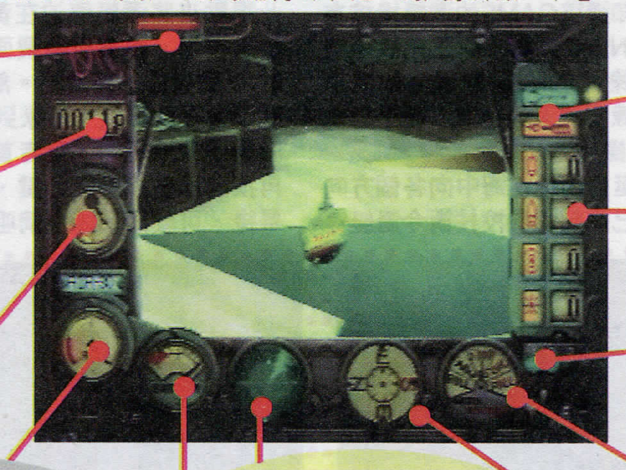






表板介紹：

由於這艘SEAMAX潛水艇擁有一個頗為複習的表板，為怕各位玩者不大瞭解，現在就讓小弟在這　為大家介紹一下吧。



燈泡能量計：一個用來顯示燈泡壽命的顯示器。若果燈泡的能量用盡的話，便沒有照明工具，而海底也會變得漆黑一片，令玩者難於搜索。

深度計：故名思義，這是用來顯示現在潛水艇潛落的深度。而玩者要注意的是，若潛水艇潛得低過耐壓深度的話，其損壞計的數值便會急速上升，引至GAME OVER。然而在機體接近耐深度時是會發出警報的。另外，當玩者上升至一定的高度的話，電腦便會詢問你是否需要上水面或返回村莊。

配備更換：基本上此潛艇是可有兩種配備更換的，其一，就是用來在海　拾寶箱的「機械爪」(上方)，其二就是可以攻擊敵人的攻擊配備。(下方)而玩者可以按L1或L2轉換之。

武器數量計：顯示出潛艇所載的武器數量。而若果武器用光了的話，也可以在村莊　補購。

魚雷發射管顯示器：當顯示器的綠燈亮了的話，那即是說該魚雷發射管中的魚雷可被發射。但當該發射管的魚雷被發射後，便會有一段時間是不能使用的。而此時發射管的顯示燈就會熄滅。

空氣計：因為高利斯也是要呼吸的，而潛水艇內部可又是一個密封的地方，故需要一個空氣計去顯示潛艇中空氣的餘量。若果空氣用光的話，便會立即GAME OVER。若果玩者想艇內空氣量上升，可以令潛整艇升上水面，換取新鮮空氣；又或者可以在道具店　買下「氧氣筒」，當艇內空氣用完時便會自動補充。

聲納雷達：用來探測潛艇四周事物的公具，而不同的顏色就代表了不同的東西。好像綠色就代表可被操控的物件(如寶箱)，黃色就代表敵人，而紅色就是魚雷等攻擊物。玩者可要注意的是，此雷達是不能指示出物件是在你的上方或下方。故此玩者若用它找出寶箱的地點的話，是會較為麻煩的。

電量計：潛艇上升、下降、前進、後退時所消耗的能量，都會在這　顯示出來。若果這　的數值跌至0的話，便會立即GAME OVER。若玩者不想這樣，可要在商店內購買後備電池，當電池用完後電腦就會立即更換之。

速度計：這是用來顯示潛艇向前航及向後航行時的速度。

羅盤：顯示出現時潛艇的航行方位。

人物介紹：

一名十三歲的少年，亦是本遊戲的主角。是其父親獨子的他，自小已在充滿研究氣氛的環境下長大，然而也受到其父之影響，故對海洋有極為濃厚之興趣。由於最近其父下落不明，故他便駛着他那潛艇SEAMIX，在這海洋內找尋其父之下落。



高利斯之父。在學生時代開始，已經非常積極地參與海洋調查工作，而且對「大戰」的研究也被其他學者所確認。其後他便跟其他學者，研究關於巴達拉沙文明的東西。然而當他今之前往研究巴達拉沙之門時便告下落不明。究竟他去了甚麼地方呢？





同是在寶西度亞教育學院就讀的13歲年青人，而且還跟高利斯是好朋友。另外他的潛艇操控技術也不會比高利斯底哩。性格方面，可說是一名樂天派的小伙子，而且在技術工學系上更是他的專長。年紀小小的他已有領航員的資格哩。



一名不知何解被海賊捉去的女孩子，年齡為14歲。而高利斯就是拾到她遺留下來的、內　放了求救信之玻璃樽，繼而前往海賊處拯救之。不過除了這些外，關於此女孩子的甚麼東西也是謎。唔，她可否會跟高利斯有一些連他們也不知道的關係呢？

第一個冒險舞台～練習之海

也許TAKARA的開發人員也知道這GAME的潛艇操控有着一定的難度，故此在整個OPENING完結，而正色故事還未開始之前，就會有一個名為「練習之海」的東西。故名思義，這是一個可以讓玩者在這裏練習練習的地方。而小弟也借這地方向大家解釋一下潛艇的操控方法。

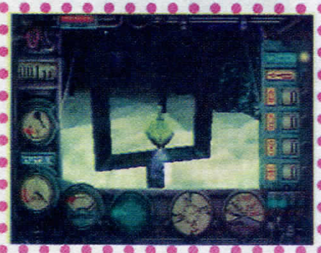
首先玩者會來到一個可讓潛艇自由地在海中向各個方向航行的地方。而玩者可要利用自己高超的操控技術令潛艇穿過各大小鐵框。而這裏可是考驗玩者的△鍵（前進）及↑↓鍵的配合。跟着玩者就可去到練習泊艇及轉換視點的地方。在這裏，玩者可要將視點設定為於潛艇前，再用此視點來將潛艇停泊在黃色十字處，再按L2+方向鍵來轉換視點。跟着玩者要面對的，可是全GAME較為重要的 一個項目一夾寶箱。然而小弟會於下段作詳盡講解，故不會在此詳談。而來到了「練習之海」的最後一關，這就是一個練靶場。玩者首先按□鍵將配置砌換成武器，再按向那些移動靶○鍵、繼而射擊之。而當玩者練習完畢後，可駛回那綠色箭咀處，那麼便可開始故事。



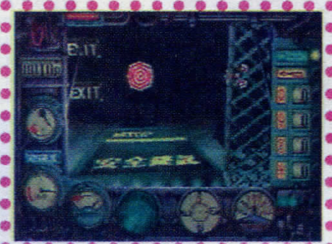














重要的課題～寶箱之回收

唔，其實此GAME可有一個非常重要的元素是要玩者多加練習才可得心應手的，這就是在汒汒大海裏收回那些寶箱及礦物。因為這些東西可是主角金錢的主要來源，而若果沒有金錢的話，可萬事不能哩。所以小弟可在這裏跟大家分享一下那夾寶箱的心得。

當玩者落到去海底後，當然就是要前去雷達顯示的綠色點點處，因為那裏可是寶箱之所在地。當玩者前進，繼而讓自機跟那綠色點點重疊後，玩者有很大可能仍然看不到那個寶箱。為甚麼呢？這是因為寶箱可是會在潛艇的上面或下面！！故此來到此時，玩者可要按手掣的R1或R2鍵繼而令潛艇垂直上升或下降。然而這裏可說是找尋寶箱最吃力的地方，因為有時海底是非常黑的，再加上有時寶箱的顏色可跟岩石的顏色十分接近，令玩者察覺到它們的機會變細。而這方面可要考考玩者們的眼力了。當玩者發現了寶箱後，就可要按□鍵來切換視點，令玩者可以看到潛艇前的視點。另外，玩者再按L2+□鍵來使出瞄準器。再將寶箱調校至瞄準器的中央，再在兩條輔助線重疊之時按○鍵，即可將它回收之。當然，説就容易做就難，各位努力吧。















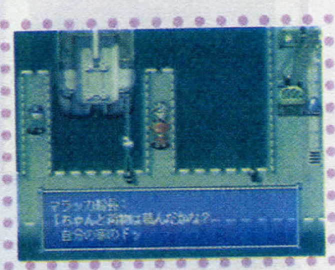
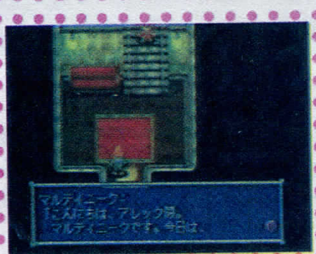
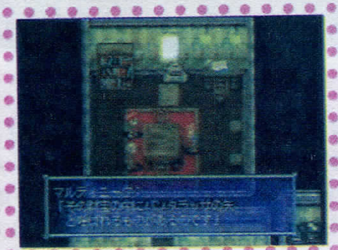


夢之海的冒險

當玩者完成了於「練習之海」的訓練後，便可正式開始遊戲。在這 ，主角高利斯可會在自己的家內跟爸親的助手—甄斯(ハンス)談話，內容大至是說高利斯已決意向這無邊的海洋進發。還得到家轉傳之寶—引導之指環。(導のリング)。跟着玩者跑到出去家門口的話，就會遇到主角另一位朋友—馬路狄高(マルティニーク)。而且當玩者跟他相談之下，得到了很多很重要的情報，其中之一，就是要取到KEY ITEM—「都市計畫圖」。因為此地圖記載了很多秘寶的所在地。但，此道具又可以如何得到呢？原來就是要到拍賣店(ACTION HOUSE)中競投。但現在才是遊戲開始，又何來有錢？唔，那麼就可要去「夢之海」中收集寶箱，繼而用它們換取金錢。至於前往「夢之海」的方法，可要請教在「南波斯港」(サウスボゼ港)的船長們。

來到了「南波斯港」，再詢問一下那些船長，原來只要付五十塊錢給他們的話，就會送你去「夢之海」。那麼，出發吧。(當然，在玩者出發前可要買些必要道具啦、如電池等)





得到都市計劃圖

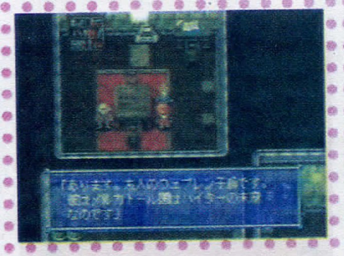
當來到了「夢之海」後，玩者要做的就只有一件事，就是努力地在這汒汒大海中央寶箱。如果有不明的話可看回上頁的「重要的課題：寶箱之回收」。唔，初初總是有點吃力的，努力吧。

當玩者認為自己所取的寶箱以足夠的話，就可以跑回「南波斯港」，再去第三條村莊—「歡樂街」。而且還要跑到去寶物中心(トレジャーセンター)處將在「夢之海」中央回來的寶物變回錢。若果此時玩者的持金量是3000塊或以上的話，便可跑到去上面的拍賣場(ACTION HOUSE)處，以3000塊錢將那張「都市計劃圖」買回來。

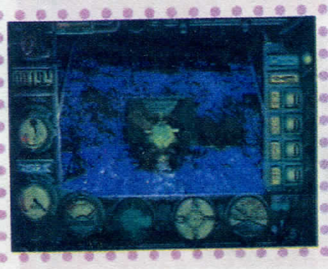
當玩者買過都市計劃圖後，便可帶着它返回老家。而就在此時，阿馬路狄高叔叔說甚麼他有一位朋友是古代皇朝哈達(ハイター)的後裔，名叫域寶尼子爵(ウェブレン子爵)，而他就是住在域斯度波斯的(ウェストボゼ)。如是者，高利斯更跟馬路狄高叔叔一起前往之。

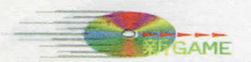
來到了域斯度波斯後，便向域寶尼子爵詢問關於進入哈達皇朝之海底遺跡的事。原來要進入此地，必須開動在水底城外的水車！！而當高利斯取收到這些情報後，便可向新的海域進發。











類型：電子書
商廠：GENERAL ENTERTAINMENT
定價：2980日圓（VOL.4）1980日圓（VOL.3）

滿載資訊的雜誌
GAME WARE VOL.3 & VOL.4

何謂《GAME WARE》？

其實在22期的《GAME PLAYER》中小弟以講解過《GAME WARE》其實是甚麼的一回事，不過還是在這裏補充一下吧。《GAME WARE》其實是一本（隻）SATURN對應的雜誌形式CD，內裏比較着重資訊性及讀者們的參與。而其對像就是一些18至20多歲的SATURN機主。但讀者們可不要以為這只是一隻用來宣傳SATURN GAME的媒體，相反，在此隻CD內讀者可得到一些其他雜誌給不到的體驗及樂趣。



將VOL.3 &VOL.4一舉介紹！！

哈哈，轉眼間《GAME WARE》這隻以CD形式推出的雜誌已推出了4期，亦即是已創刊了差不多一年的時間。而在第22期及28期的《GAME PLAYER》中，小弟也頗為深入地介紹了此CD的VOL.1 & VOL.2。不過，緊接而來的，此雜誌的VOL.3& VOL.4又已推出了，由於小弟到此系列比較熟悉，故此今回介紹它們的責任又 落在我身上。好了，閒話少說，開始吧。

VOL.4 的改革

在《GAME WARE》的VOL.4中可給讀者一個耳目一新的感覺。其之一，就是改了以雙CD形式售賣，當然所載的資訊曾加了，而且羊毛出自羊身上的連售價也被提高。另外，有一些如「INTERRACTIVE ADVERTISING」（廣告遊戲）則被刪除，反之曾加了一些趣味性較濃的「專欄」，這無疑令此雜誌更為活潑。而在以下的介紹裏，小弟以「VOL.4的獨有元素」、「VOL.3的獨有元素」及「VOL.3 &VOL.4的共有元素」這三大題目作一個綜合介紹，希望大家能容易地接收吧。

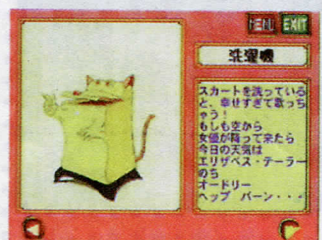
VOL.4的獨有元素

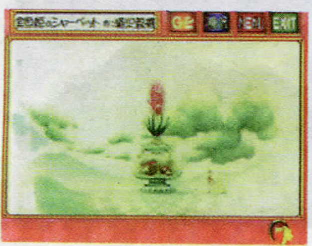
文：小健健

RPG CLUB

唔？何為「人物扮演遊戲俱樂部」呢？其實在此專欄中，《GAME WARE》就提供了一個名為《金魚公主的SHERBET》的基本RPG舞台背景，這包括了此GAME的世界觀、人物及人物之間的關係。但除了這些之外，此GAME就甚麼也還未有。何解？這並不是開發者偷懶，而是這RPG是要由玩者參與開發的！！方法很簡單，只要玩者看過這些基本元素後，再為它構思其他RPG的必要元素，如地圖呀、魔法呀、道具呀等待等，再寄去《GAME WARE》編輯部給他們選擇之。啊啊，由玩者參與遊戲之開發，這的確是一個非常創新的意念哩。









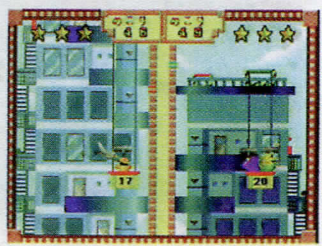
吊船君

哈，玩了這麼多期的《GAME WARE》，這隻名為「吊船君」的MINI GAME確給小弟一個頗為暢快的遊戲感覺。話説玩者是一個操控着吊船去抹窗的小伙子，現在可有第二間公司的抹窗工人向你作出挑戰。就是這樣，玩者就要跟對手鬥快抹好該座大廈的所有窗口，全部抹好者為之勝出，可進入第二版。不過當玩者在抹窗的時侯，可有些甚麼白雲、石頭、飛彈（？）向你攻擊，繼而將遊戲的趣味及難度增加了。雖然此GAME的畫面有點紅白機的味道，但遊戲性卻是非常的高哩，而且還可作2P對戰的啊。





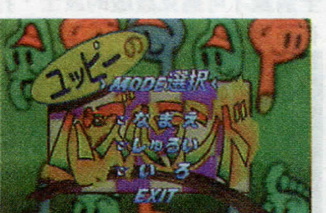




手指指的砌圖地帶

投落式的PUZZLE GAME玩者們可玩得多了，然而這些又益智又考反應的PUZZLE GAME大家又玩過沒有？其實這隻遊戲可跟配對卡有些相似。玩者可要在畫面中選出同類型的（如大家都是動物、國旗等）、或者是同顏色邊的、又或者在串法上，是擁有相同字頭的卡，再集齊3枚或以上，再按一按畫面下方的「Y」鍵的話，它們即會變成分數，而兩位玩者其中一方誰先得到10000分的，即可勝出。（唔，好像很複習的哩）當然，若果玩者所選的卡又有相同的顏色邊、又是同類型、數目又多的話，所得的分數就會較高。



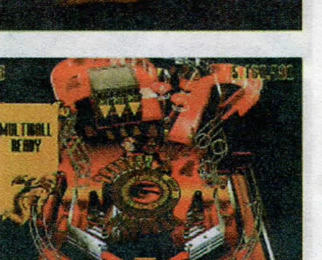


NECRONOMICON

在《GAME WARE》的創刊號中，就收錄了一隻美製波子機遊戲的體驗版。也許頗受讀者們的歡迎吧，於是乎在VOL.4中再錄多一個波子機遊戲的體驗版。然而在說明書上得知，此作品是SEGA協助開發的哩。（怪不得有體驗版玩了）此體驗版共收錄了兩台波子機，它們分別為「ARKHAM」及「CULT OF THE BLOODY TONGUE」。唔，它們除了有一個極為像真的遊戲畫面外，音響也絕不遜色。這裏除了可樣玩者試玩外，亦有此兩部波士機的詳細資料。如設定圖、每部份的解說等，可謂頗為詳盡。









BOY & GIRL COLLECTION

WELL，這可說是《GAME WARE》編輯部新開發的另類專欄。所謂「BOY & GIRL COLLECTION」，內裏可說是一個「街頭訪問」的REPORT。《GAME WARE》的訪問隊在東京街頭訪問了數十名年青男女，再將是次訪問結果收錄在此專欄上。而訪問的內容都是甚麼姓名呀、年齡呀、三圍（不過女孩子都不大願意透露似的）、時常去玩的地方等等。除了有文字上的資料外，更有一段訪問片段。唔，看來這是一個給玩者更能瞭解到現時日本年青男女的一個好途徑。





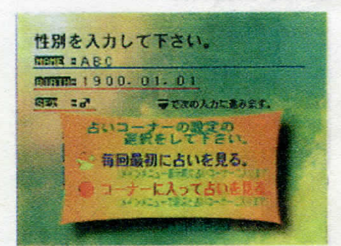




數占術

這個嘛，可謂《GAME WARE》有史以來（都是一年罷了）較為獨特的一個專欄。簡單來說，這其實是一個可讓玩者占卜一下未來各種各樣運勢的地方。只要玩者將自己的姓名呀、出生年月日呀、姓別呀這些基本得可以的資料輸入電腦。而經過運算後，便會弄一條顯示着閣下各種運勢的曲線圖在畫面上，令你能看得一清二楚。另外，玩者也可以要電腦用文字將閣下的運勢作一個解說（當然這些解說用的文字是一早輸入了的啦）。唔，毫無疑問，加了這些較為獨特的專欄實在可令《GAME WARE》的資訊變得更為豐富。











VOL.3的獨有元素

月花霧幻譚

就在96年6月，SEGA在SATURN推出了一隻極為綺麗的AVG.，這就是需要玩者有一定日語聆聽能力的《月花霧幻譚》。不單如此，此GAME還動用了一些日本名聲優參與演出，如子安武人等。而且內裏有好一些電腦動畫也是有極高的水準。有見及此，《GAME WARE》的編輯部便將內裏一些精采CG收錄在這個VOL.3內，可讓玩者們能隨時LOAD出來欣賞之。唔，雖然此片段就只有五分鐘左右，但相信已能給各位一個不錯的視覺享受吧。然而若讀者之中是有人對此GAME的攻略有甚麼疑問的話，可追看回第28期的《GAME PLAYER》。（廣告）









THE KING OF SPACE

大家又有否玩過紅白機時代，甚至是雅達利時代的甚麼《波子撞磚》遊戲呢？（對不起，其原本的名字小弟已忘記了）而玩法就是要玩者操控着一塊板，再將畫面中的那粒波子彈至上面那些磚頭處，繼而令它們消失，而只要玩者將所有磚頭也消滅之後即可過版。而現《GAME WARE》可提供了一個同樣玩法的遊戲。不同的是，這隻《THE KING OF SPACE》內的遊戲畫面全是由POLYGONE所造成的，故玩者可隨時轉換視點。另外較為特別的，就是本GAME是分開了上下二段，故玩者可要將二層的磚也全消滅才可遇見該版的波士，打敗它後才可過版之。雖然玩法就有點過時，但這也不失為一隻蠻有趣的迷你遊戲。



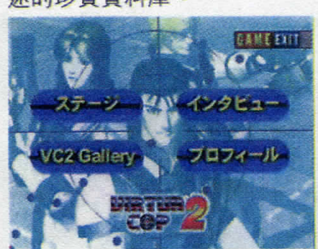






THE INFORMATION OF GAME

在上兩期的《GAME WARE》裏，也曾介紹過好一些SEGA遊戲，如《N iGHTS》、《PANZER DRAGOON 2》。而來到VOL.3，又會介紹哪一隻遊戲呢？原來就是SATURN版的《VIRTUA COP 2》及業務用版的《SEGA TOURING CAR》。內裏除了有《VIRTUA COP 2》內各個STAGE的介紹外，更有開發者的訪問哩。而《SEGA TOURING CAR》方面就更加有遊戲內數段由avex trax提供的音樂片段。除此之外，在GAME內出場的賽車及賽道也有頗為詳盡的介紹。可說是《SEGA TOURING CAR》迷的珍貴資料庫。







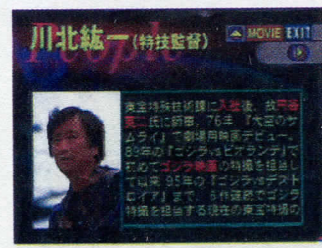


THE INFORMATION OF MOVIE

在VOL.2的《GAME WARE》中，就介紹了大映的名特撮電影—《加米拉 2》。然而VOL.3又會介紹哪一齣電影呢？原來就是這齣《莫士拿》。然而承繼着VOL.2的詳盡介紹，今集的資料性也絕不遜色。好像有歷代莫士拿的各種形態的介紹（這個的資料性可謂非常之高啊！）、是次電影版的故事大綱、台前幕後各人物的基本介紹，如這電影的三大幕後功臣一特撮監督山川纊一、劇本末谷真澄及監督米田興弘。當然，他們的訪問又怎可以少得的哩。而且還有山川纊一監督講解拍攝此片時所遇到的一些困難及花絮。故可說這裏的資料性不會比書店中售價的特集低。









VOL.3 &VOL.4的共有元素

漢字探偵事務所

自創刊號就已出現的一個連載遊戲—「漢字探偵事務所」，而且小弟也於第22期的《GAME PLAYER》中將它介紹過。哈哈，也許此GAME玩法益智、故而比較易上手，畫面又有趣，故能「生存至今」。其實它的玩法十分簡單，玩者可要在一個滿佈漢字的畫面內，選一個與其他不同的漢字出來。不過它們都甚為相像，好像要在一堆「春」字中找一個「奏」字，很考眼力哩。不同的是，今回《GAME WARE》編輯部則歡迎各玩者應募，將自己設計的圖畫寄給他們，便有機會「公諸同好」，令其他玩者也能分享你的設計。不知香港的朋友又有沒有與趣呢？









哥哥

唔，從GAME名看來，這就已是一個氣氛相當古怪的遊戲。但其實內裏是玩甚麼的呢？故事方面，話說在這世界上有兩兄弟（沒有交代名字，只知他們的面部也成距形，四四方方的）在到處流浪。在VOL.3中，他們來到了一條完全沒有男人的村莊，原來他們全被那隻自稱禮服幽靈的傢伙捉走，於是乎他們便自告奮勇的去拯救之。另外在VOL.4，他們則來到一條古怪的中華街，不幸哥哥被拉麵怪人捉了，而弟弟就開始拯救哥哥的冒險旅程。其實這也可以說是一隻AVG，玩者可要用浮標選擇畫面中指定的物件，繼而令冒險能繼續下去。蠻有趣的哩。





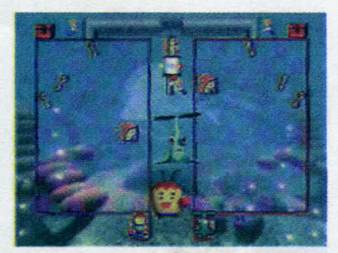




PIPIT BOY的大冒險

亦是從創刊號以來就存在的一隻遊戲，不同的是，此GAME的玩法可跟之前在VOL.1及VOL.2的有明顯之分別，就讓小弟講解一下吧。在VOL.3中，玩者可不是在一個由POLYGONE組成的星球砌路，而是像玩投落式PUZZLE GAME般，將適當的道路方塊夜在畫面合適的位置上，令PIPIT BOY可以將畫面上所有的鍵取走。另外來到了VOL.4，遊戲玩法就會來過「反樸歸真」，完全沒有甚麼多邊型，純粹是一隻縱向動作遊戲。玩者要操控着那PIPIT BOY在畫面上跳地洞、取ITEM，絕對是反回了基本動作遊戲的格式。





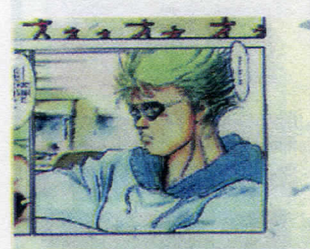




LEGEND OF SARAH

這漫畫其實早在《GAME WARE》的VOL.2已經開始連載，而小弟也曾經在第28期的《遊戲誌》內作過介紹。而此作品的故事主要是圍繞着《VIRTUA FIGHTER》中的兩位人物—SARAH及JACKY這兩兄妹所發生的事。由於這漫畫是收錄在CD中，故此玩者除了可在畫面中的對白框閱讀對白外，更可收聽聲優們的演出。噢，實在是學習日語的好教材啊。然而VOL.3 & VOL.4跟上集不同的地方，可說是畫面的移動是配合了故事的進程及氣氛而作出改變（如ZOOM IN ZOOM OUT、畫面突然彈出等等），令讀者不會覺得呆板及沉悶。







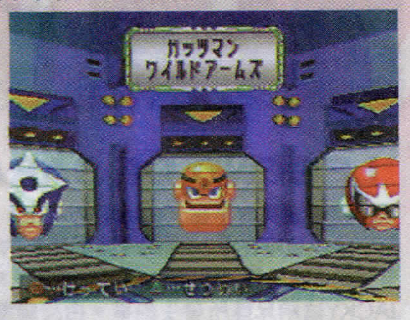




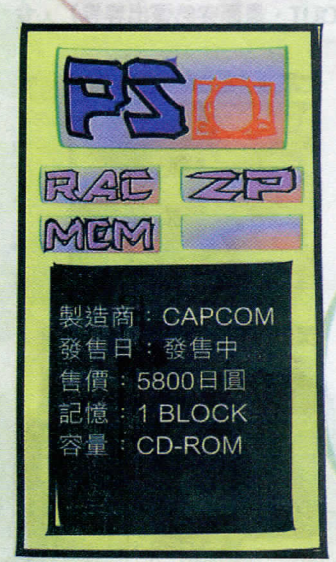
洛克人賽車



《ROCKMAN洛克人》不經不覺已經推出了許多集了，除了正式的《洛克人》系列之外，還有《洛克人X》系列推出，所不同的地方，可算是《洛X》中是有強化的X裝備，而《洛》就跟據回原本的玩法，取得的只是敵人的武器，在街機版本，就是利用在《洛》及《洛X》的敵人作對手，以單打獨鬥的方式進行遊戲；其實，《洛》的系列能夠如此成功，可能是每一集的新敵人的設定都十分特出，尤其是最初的幾集，若各下是《洛》的擁躉的話，打火機型的HEATMAN及會放旋風的AIRMAN都不會忘掉吧！



在第一集《洛克人》推出後，轉眼間亦已有十週年之久了，所以CAPCOM為了慶祝這一件盛事，便決定了在最近推出的新一集《洛克人賽車》（《ROCKMAN BATTLE&CHASE》）的遊戲中，附帶一張表格，若各位將爆機後的進度資料及PASSWORD填寫好，再寄回CAPCOM公司的話，就有機會取得一張有能夠使用《洛克人8》中的其中一名人物——DUO的SAVE CARD，若使用了這一張卡，就連遊戲的DEMO都會改變的，名額一共有一千名（只限日本）；據消息公布，若沒有這一張SAVE CARD內的記憶，是不可能使用這一個隱藏人物的，但幸得CAPCOM ASIA送出十七張這珍貴的SAVE CARD給本刊，本刊亦準備將這十七張SAVE CARD送給讀者，所以各位讀者千萬不要錯失這一個機會，趕快寄信參加抽獎啊！（詳請參照抽獎表格內容）



製造商：CAPCOM
發售日：發售中
售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK
容量：CD-ROM

遊戲的特色



今次的《洛克人賽車》，與一貫的《洛克人》系列有了十分大的改動，當然是因為今作的主要玩法，是以賽車為中心，就如《孖寶賽車》系列一樣，在賽道上除了與其他的車手以速度一決高下外，還可以設置一些陷阱及利用武器來阻延對手的速度，另外，每一條不同的賽道都有不同的陷阱，如充滿電極的地板及突然出現的石柱等等，所以在玩每一版時都會覺得有不同的刺激感；在賽事進行中，畫面的右上方是有一個方格的，於方格內是有一個數字的，當你在道路上取得或撞到一些較細的障礙物時，這一個數字就會立即減少，若能夠令到數字減到了0，就可以令到方格內的數字變成一些不停轉動的ITEM，按下使用ITEM的鍵的話，便可以使用所抽中了的ITEM，不過若大家繼續不使用ITEM的話，再去取得或撞到較細的ITEM的話，就可以令到ITEM停定，而且還會是一件不俗的ITEM。

基本操作

START——暫停遊戲
SELECT——視點的轉換
十字鍵——車輛的控制
×——加速
□——剎車
○——使用ITEM
△——挑發（在賽事中只能使用一次）
R1——特殊能力（左上方的BAR滿了的話會變成強化的特殊能力）

遊戲模式

GRAND PRIX MODE——格蘭披治大賽，是遊戲的主要故事模式。
VERSUS MODE——2P對戰模式，可以選擇不同的角色及選擇於格蘭披治大賽中所玩進度的角色作戰。
TIME ATTACK MODE——可以在這裏練習一下每一條賽道，還可以測試一下能夠有多快可以完成這一條賽道。
OPTION——這裏當然是更改遊戲設定的地方啦！

ITEM 介紹



■BLOCKING——除了自己之外，其他的車輛在一定時間內不能使出特殊能力。



■COUNT UP——ITEM方格內的數字增加10格。



■REMOTE BOMB——遙遠控制的炸彈，放下後再按○鍵可使其引爆。



■MINE CHANGE——於一定的時間內，畫面上的細障礙物會變成地雷。



■POWER NITRO——一定的時間內成無敵狀態，而速度亦會在這時間內變得最高。



■雷神——除了自己之外，其他車輛都被雷電擊中，行動會在一定的時間內減慢。



■TRIPLE CHARGE——於下一次使用ITEM時效果增大三倍。

鳴謝：CAPCOM ASIA

主要人物介紹

ROCKMAN



特殊能力：（通常）ROCK BUSTER——可連發的攻擊
（強化）CHARGE SHOT——高破壞力的攻擊
車身：RUSH BODY
引擎：TWIN ENGINE
定風翼：STARTER WING
車軚：ALL-ROUND TIRE

ROLL



特殊能力：（通常）JUMP——可跳起避開障礙物
（強化）SPEED ATTACK——與JUMP一樣，但車身是帶有攻擊力
車身：BEAT BODY
引擎：FOLLOW ENGINE
定風翼：FEATHER WING
車軚：NON-DRIFT TIRE

BRUCE



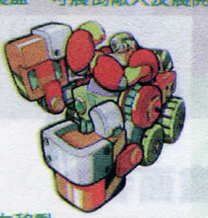
特殊能力：（通常）BRUCE SHIELD——可擋開敵人的攻擊，盾還可作前後移動
（強化）BRUCE STRIKE——向敵人發出有導向性的攻擊
車身：MACH SHIELD BODY
引擎：LAST BLOW ENGINE
定風翼：HIGH SPEED WING
車軚：SHARP STEER TIRE

FORTE



特殊能力：（通常）FORTE BUSTER——可連發的攻擊
（強化）FORTE BLAST——高破壞力的攻擊
車身：GOSPEL BODY
引擎：DOUBLE ENGINE
定風翼：ACCEL WING
車軚：ALL MIGHTY TIRE

GUTSMAN



特殊能力：（通常）SUPER ARM——舉起巨石向前方投擲
（強化）EARTH QUAKE——令到地面有巨大的震盪，可震倒敵人及震開較細的障礙物
車身：DOUBLE ARM BODY
引擎：SLOPE ENGINE
定風翼：POWER WING
車軚：POWER PRESS TIRE

QUICKMAN



特殊能力：（通常）QUICK SLIDE——可迅速左右移動
（強化）QUICK TURBO——於一定時間內高速突進及速度增加
車身：ARROW TURBO BODY
引擎：DASH ENGINE
定風翼：ROCKET WING
車軚：ON-ROAD TIRE

ICEMAN



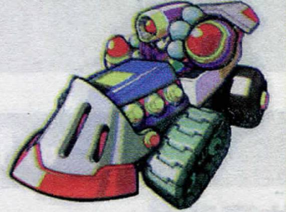
特殊能力：（通常）ICE BLOCK——於後方放下冰塊，令擊中的對手減速
（強化）ICE SLASHER——向前方射出冰塊，令人立刻停止行動
車身：SOUTHERN CROSS BODY
引擎：AURORA ENGINE
定風翼：BLIZZARD WING
車軚：NON-SLIP TIRE

SHADOWMAN



特殊能力：（通常）SHADOW BLADE——射出手裏劍，被擊中的敵人速度會在一定時間內減低
（強化）SHADOW SMOKE——在後方噴出一道煙幕，令後方對手視野模糊
車身：NINJA BODY
引擎：韋馱天ENGINE
定風翼：疾風WING
車軚：風魔TIRE

NAPALMMAN



特殊能力：（通常）BACK BOMB——向後方擲出炸彈，被擊中的對手會登時飛開
（強化）NAPALM BOMB——向前方投出極巨大的炸彈，攻擊範圍有巨大爆風
車身：FULL METAL BODY
引擎：MEGA TORQUE ENGINE
定風翼：COUNTER WING
車軚：ELEGANT TIRE

SPRINGMAN



特殊能力：（通常）CHANGE SPRING——轉換彈弓手的方向
（強化）SPRING ATTACK——伸出彈弓手來攻擊對手，被擊中者會飛開
車身：TURN PUNCH BODY
引擎：HAPPY ENGINE
定風翼：LUCKY WING
車軚：HOPPY TIRE

DR.WILLY



特殊能力：（通常）？——向前方彈出4 WAY的飛彈
（強化）？——投下一枚炸彈
車身：BONE HEAD BODY
引擎：SUPER NOVA ENGINE
定風翼：BARRIER WING
車軚：ULTIMATE TIRE

各條賽道介紹



STORY COURSE



岩山 COURSE



CRYSTAL COURSE



SUNSET COURSE



玩具工場 COURSE

南極 COURSE

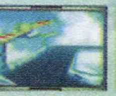
峠 COURSE

兵器工場 COURSE

CITY COURSE

基地 COURSE

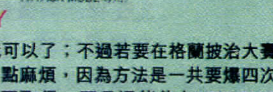
RALLY要塞COURSE



SKY CIRCUIT 1（TIME ATTACK MODE 專用）



SKY CIRCUIT 2（TIME ATTACK MODE 專用）



SKY CIRCUIT 3（TIME ATTACK MODE 專用）



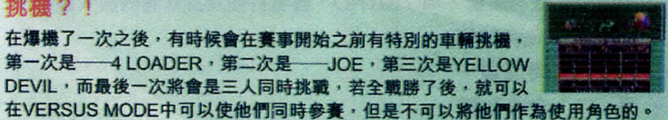
宇宙 COURSE

在VERSUS MODE中使用DR.WILLY



方法十分簡單，只需爆一次機就可以了；不過若要在格蘭披治大賽中取得DR.WILLY的車身就有一點麻煩，因為方法是一共要爆四次機，在看過了真正的爆機後才可取得，而且還能夠在VERSUS MODE及TIME ATTACK MODE中選擇賽道——宇宙COURSE。

挑機？！



在爆機了一次之後，有時候會在賽事開始之前有特別的車輛挑機，第一次是——4 LOADER，第二次是——JOE，第三次是YELLOW DEVIL，而最後一次將會是三人同時挑戰，若全戰勝了後，就可以在VERSUS MODE中可以使他們同時參賽，但是不可以將他們作為使用角色的。

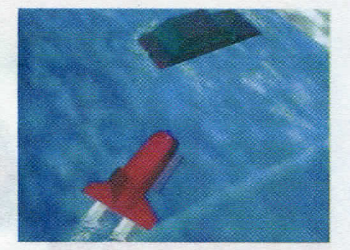


救人一命勝做七級浮屠

故事背景

西曆2009年，在日本一個名叫瀨高市的地方，由於在2000年後，人口過度集中，令到每天所發生的意外及事故越來越多，市內的居民在一片遑恐不安之中，一位男子挺身而出，並成立了一支私設的救難隊，於是玩者便在市內巡邏及拯救市內的意外事故。









操作方法

←、→掣：車子的轉向。

↑、↓掣：1.選項。

2.在有任何緊急事件或情報時，按↑掣則表示明白及接受任務，按↓掣則表示不接受此項命令。

START掣：暫停及其他小的選項。（但要注意：當玩者在往事發現場時，秒錶還是會倒數的，請留意。）

○掣：便利裝備，如：NITRO、響號的使用及地圖的放大縮小。

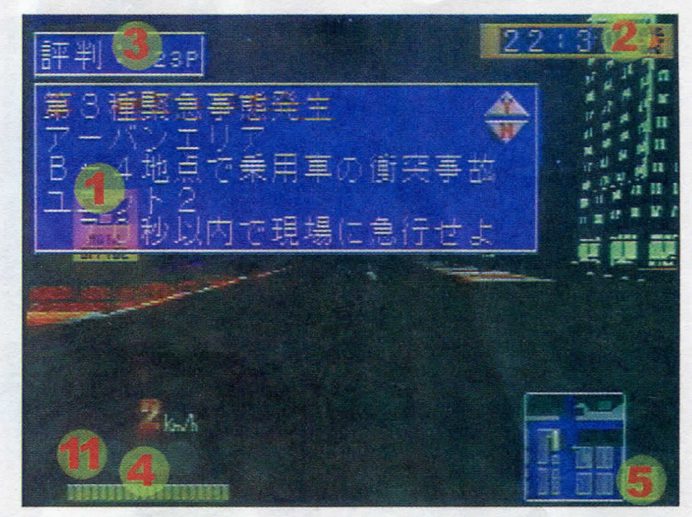
×掣：向前加速。

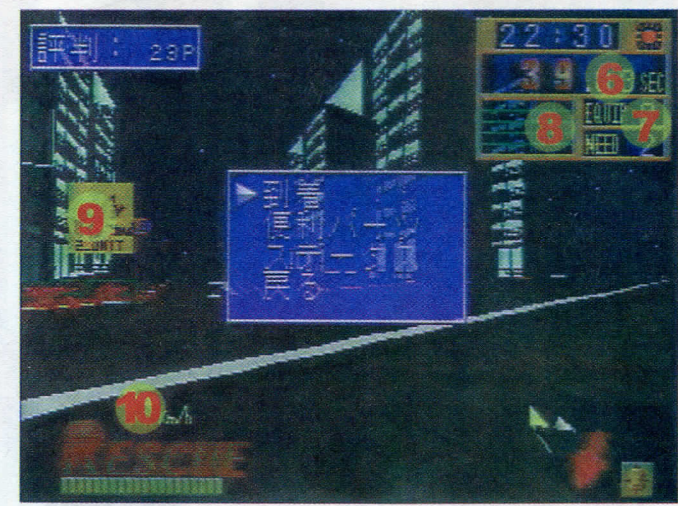
□掣：剎車掣。

△掣：向後加速。

與時間競賽

拯救 24 小時





畫面看法

1. 事件情報、地點、適當的裝備及到達現場的所需時間。（在此時按↑掣就表示接受命令，↓掣則不接受命令）
2. 現在的時間及天氣。
3. 現在所取得的評價值。（當扣至0時便GAME OVER）
4. 車子的撞毀度。（扣盡後亦會GAME OVER，但可以在市內的BODY SHOP修理）
5. 現在所使用的便利裝備及其功用。
6. 到達現場時限的倒數。
7. 現在車子的裝備及事故現場必要的裝備編號。





8. 車子現在的地點及事故現場的地點。（所有地點均由XY座標計算。上至下為A至E；左至右為1至5。地點表示的方法以A-1至E-5的任何25區域內。另外，藍點為自車現在位置，紅點為事故現場，黃點則表示事故在另一區域發生。）
9. 一些特別地點的表示，如事故現場所使用之裝備、救難隊分局、TUNE車店等……。
10. 速度計。
11. 違反交通規則的表示。（每種交通規則的罰款各有不同，當玩者越區時，在關口計算時沒有犯任何交通規則的話，評價會加一分。）

極救行動正式開始

首先是輸入隊伍的名字，然後便選擇隊徽，每一個隊徽是有不同的難度，左上角是初級難度、右上角是中級難度、左下角是高級難度、右下角是專家級難度。在一開始時，可以先回本部取得各特別地方的位置及一些情報。進入本部、特別地方及到達事故現場的方法就是，當到達後，將車子減速至0 km/h，然後按下START掣並選擇「到着」這一項便可。





在消防局（本部）的指令表

1. SCRAMBLE：轉換適當的救難裝備出發。
2. 最新情報：表示可通過的區域，區內特別地方位置等情報。
3. LOAD：呼喚以往的記憶進度。
4. SAVE：記錄現在的進度。
5. 待機：直至下一件事故前待在本部或支部。
6. 出街：離開本部。



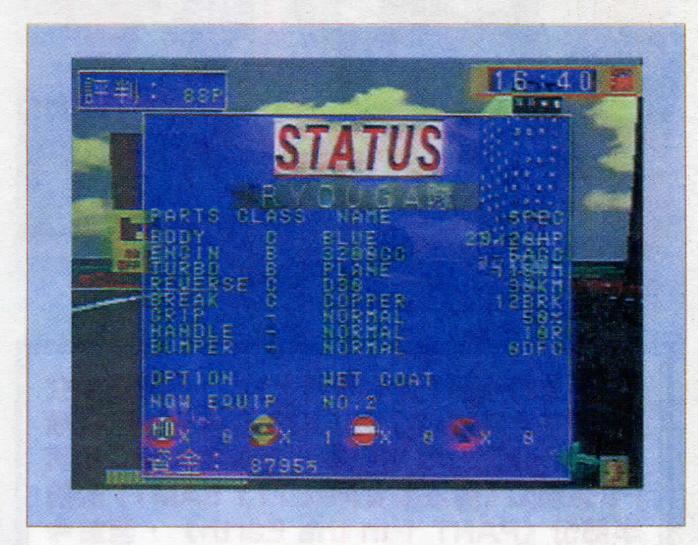






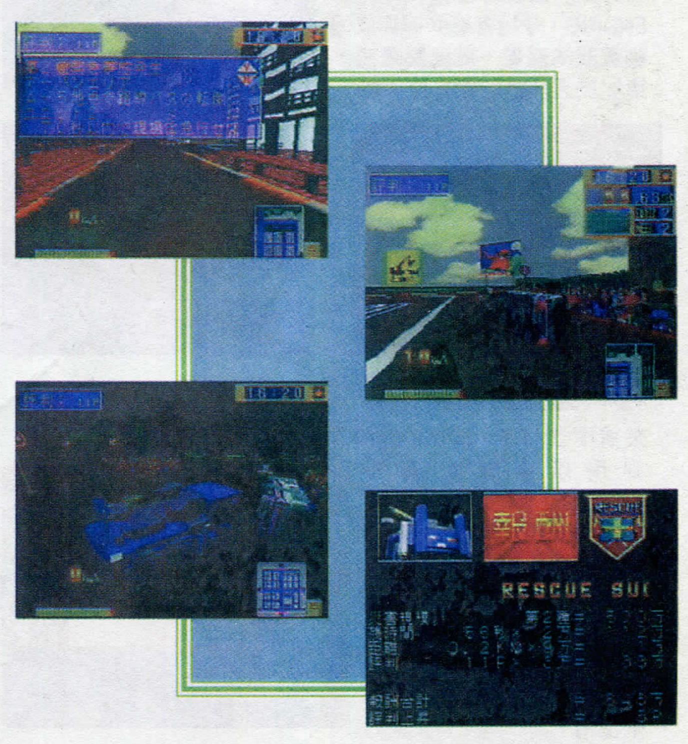
在街道時按暫停的指令

1. 到着：到達該地點或事故現場。
2. 便利裝備：幫助車子可以盡快到達事故現場的裝備。
3. STATUS：車子現在情能表。
4. 回到控掣車子。



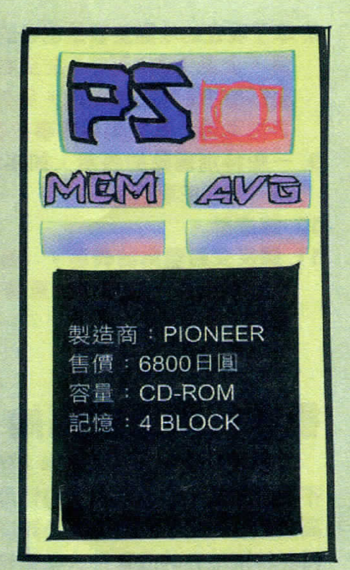
拯救的方法

當畫面左上角有情報顯示後，便要看清楚事故的內容、發生地點的座標、適當的裝備及抵達現場的限制時間。明白這些資料後，按下↑掣就表示玩者已明白了及趕去現場。但要記着現在自車所裝備的拯救工具是否適合該事故，若不適合的話。便要盡快回本部或支部更換適當的裝備。之後便全速駛往現場，到達現場後，先要將車子停下，然後按START掣或並選「到着」這指令，這樣便算完成一項任務。





魔法少女 PRETTY SAMY ~ PART 2 In the Julyhelm



製造商：PIONEER
售價：6800日圓
容量：CD-ROM
記憶：4 BLOCK

於動畫作品《天地無用！》中，「魔法少女PRETTY SAMY」這SIDE STORY可說頗受歡迎，而於40期中本刊亦曾為大家介紹其PS版遊戲《魔法少女PRETTY SAMY》的前半部份《PART 1 In the Earth》，至於今期所介紹的便是第二部《PART 2 In the Julyhelm》，傳說中此集更是這系列的最後一集，各位天地迷可要留意了。

仍是那 OP

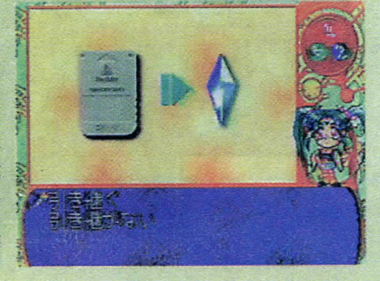
由於是同一系列的沿故，因此遊戲的OPENING亦與前作一樣取用原作動畫的OP，此外在完結一話後亦會播出原作的ENDING，令玩者感到有如看回動畫般的感覺，就此點來說，這對於天地迷可更有投入感。





承繼上集記憶

於前作《PART 1 In the Earth》中，當玩成戰鬥後玩者便可得到用以避戰的道具「PRETTY STONE」，可惜的是在今集中玩者即使如何漂亮地於戰鬥勝出也不能得到PRETTY STONE。不過在啟動遊戲時主機便會問玩者是否承繼上集的記憶，令PRETTY STONE能於今集中使用。



遊戲的前言

由於遊戲是故事的第二集，而製作人員亦預計到玩者會不記得上集的故事或會有未玩過前作的新玩家。因此在故事開始時便會説出前集故事大概的前言，令玩者能更明白故事的前因後果，不致盲目地進行遊戲。







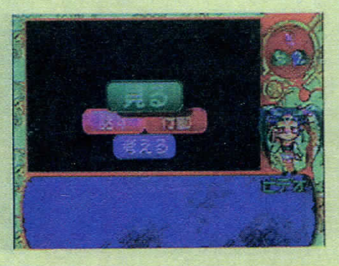
省回氣力的播片

大概以下所説也勉強算是播片吧……於遊戲中，當要作出較長的故事交待而當中又沒有選項的需要時，遊戲便會直接播出片段，同時在畫面的右面會出現日語「VIDEO」的字體，這時玩者大可放下手掣欣賞，不用狂按按鈕。



遊戲的選項

當前作一樣，遊戲中當要玩者作出選項時，玩者便可以方向桿來選擇不同的選擇，當中的選項有「看」、「説話」、「行動」及「思考」，玩者需因應不同的程況作出決定。



選項的決擇

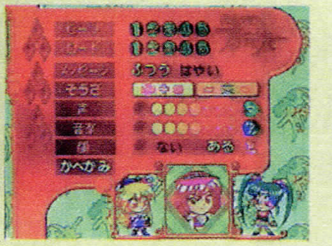


故事中，於不少的情況下玩者選擇不同的選項也會對遊戲的流程有影響的，不過當中亦會出現因此而出現的片段，這可是遊戲中的一點小驚喜。至於在選項時除以方向桿決定外，玩者亦可在OPTION中選擇以□△×○四鍵來分別決定，十分方便。

遊戲中的OPTION

於上文所說，遊戲中玩者是可進入OPTION的，至於方法亦如上集般只要在出現選項畫面時按SELECT便可進入。而在OPTION中，玩者可作遊戲進度的貯存及讀進等。而玩者最關心的當然是背景壁紙的選擇吧，至於今集選擇與上集亦差不多，不個便追加了裸魅亞、留魅耶及津名魅，相信擁躉們定必歡迎。

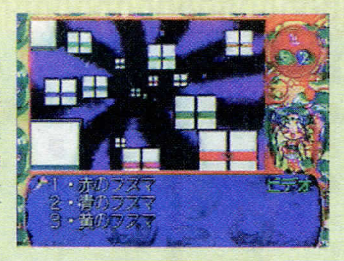






不同的選擇

在遊戲中，玩者除一般的選項外亦會有一些要作選擇的選項的，如在第25話中選擇進入的門時，玩者如選擇紅色的門便會到達另一地方，而在這裏玩者便可看到另一段片段，基本上亦可稱之為隱藏畫面。







戰鬥畫面

正如上集一樣，遊戲中玩者亦會遇上戰鬥場面的。而戰鬥的進行方法便以選項來進行，玩者必需因應情況決定前衝、後退或不同的攻擊方法。而在戰鬥前玩者如有「PRETTY STONE」的話亦可以此來避戰，此外戰鬥是無限續版的，玩者大可放心。



故事概要

第25話

於上集即24話中，由砂沙美變身而成的魔法少女PRETTY SAMY終打敗敵人PIXY MISA，不過她亦同時得知這名宿敵竟是由她的好朋友天野美紗緒變成。至於美紗緒會變成MISA的原因亦如她自己般，在遙遠的魔法王國茱拉姆中，為了決定下任女王的人選，於是便命兩名女王侯補人裸魅亞及津名魅找兩名地球少女成為魔法少女，同時以兩名魔法少女的勝負作為女王正選的決定。不過砂沙美是在同意的情況下成為津名魅的魔法少女，同時以維持和平為目標。相反裸魅亞便在未經美紗緒的同意將之變成MISA，同時不擇手段來打敗SAMY。而於上集中美紗緒被打敗後便被帶往茱拉姆，於是砂沙美便與眾人一起前往營救。





第26話

於25話中砂紗美終成功救出好友美紗緒，同時令她從魔法中甦醒過來，不過另一方面把心一橫的裸魅亞竟將津名魅關進牢中，於是砂紗美及各人便立刻前往相救，同時希望以此令茱位姆回復和平，給不擇手段的裸魅亞一個教訓，由於是大結局，故玩者將會看到一場前所未有的激戰。





ULTIMA 地底世界



《ULTIMA》系列，都是以着重故事及人物的RPG，無論故事、人物等等都是在一個古代的背境來進行，真的有點像《D&D》系列，今次《ULTIMA》將會以一個全新的方式來戰鬥，戰鬥的形式將會是以3D的方法來進行，玩的方法就有一點像《KING'S FIELD》。

如何進入遊戲

首先，在進入了遊戲之後，就要為使用的人物作設定，而第一件事，就要為人物去選擇角色的性別了，選擇人物是男與女，都會有一點影響角色能力的差別，男性的就會偏重於力量及身體狀況，而女的就會偏重於智慧等方面，當選擇了性別之後，就是選擇人物善長使用那一隻手了，當選擇了之後，就要選擇人物的職業了，職業分別有八種可供選擇，分別為戰士（ファイター）、魔法師（メイジ）、吟遊詩人（バイド）、打鐵師（職人）、僧侶（ドルイド）、聖騎士（パラディン）、遊人（レンジャー）和牧羊人（羊飼い）八種，而每一種職業都有不同的能力值差別及特殊技能，各位可以看附表，在選擇了職業之後，就需要選擇角色所熟識的技能了，分別是格鬥、斧、劍、飛道具、使用棒的技考（メイス）、咒文、神力（マナ）、學問、減低失足跌下的受傷程度（かるわざ）、在買賣時的交涉技考（値ぶみ）、話術、探索、潛入、水泳、禮教（ワナ）、爆破（錠破り）、修理及追跡，然後，再選擇的就是角色的樣貌了，可供選擇的樣貌一共有五個，再下來的就是選擇遊戲的難易度，分別有普通（ふつう）及簡單兩個階段給大家選擇，當選擇好後，就要為角色輸入名字了，按L1或R1的話是可以輸入片假名、英文及阿拉伯數目字等等供大家選擇，輸入了名字後，遊戲亦可以開始了。

PS RPG MEM

製造商：
ELECTRONIC ARTS
發售日：發售中
價格：5800日圓
記憶：7 BLOCK
容量：CD-ROM

能力表

STR：攻擊及生命力／DEX：敏捷、器用及魔法以外的能力／INT：智力

職業	STR	DEX	INT
戰士	高	中	低
魔法師	低	中	高
吟遊詩人	中	高	中
打鐵師	高	高	低
僧侶	高	低	高
聖騎士	低	高	高
遊人	中	中	中
牧羊人	低	低	低

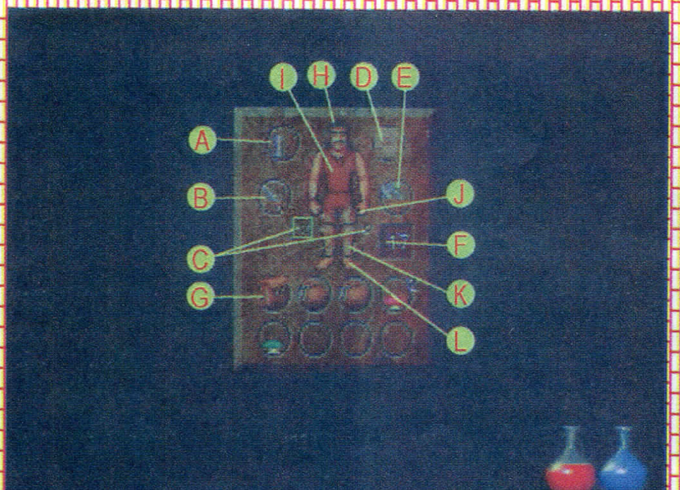
特殊技能

技能	戰士	魔法師	吟遊詩人	打鐵師	僧侶	聖騎士	遊人	牧羊人
攻擊	基	基	基	基	基	基	基2	基
防禦	基	基	基	基	基	基	基2	基1
格鬥	1	／	3	1	／	1	2	1
斧	1	／	3	1	／	1	2	1
劍	1	／	3	1	／	1	2	1
飛道具	1	／	3	1	／	1	2	1
控棒	1	／	3	1	／	1	2	1
咒文	／	基1	3	／	基	／	／	23
神力	／	基1	3	／	基	／	／	23
學問	／	／	1	／	1	／	／	23
彈跳	2	／	2	／	／	1	1	23
交涉	2	／	2	2	／	／	／	23
話術	2	／	1	／	／	基1	／	／
探索	2	／	2	2	1	／	1	23
潛入	／	／	2	／	／	／	1	23
水泳	2	／	2	／	／	／	1	23
禮教	2	／	／	2	／	／	1	23
爆破	／	／	2	2	／	／	／	／
修理	／	／	／	基2	／	1	1	／
追跡	／	／	／	／	1	／	基2	23

操作方面

基本操作

↑——前進
↓——後退
←——左轉
→——右轉
△——使用QUICK ITEM欄的道具
○——觀看角色的配置
×——跳躍
□——使用咒文
SELECT——開啟OPTION畫面
START——進入準備戰鬥的畫面：按△鍵的話就可以作上段攻擊、○鍵的話就可以作中段攻擊、×鍵的話就可以作下段攻擊，而攻擊的時候若緊按攻擊鍵的話，就會儲氣，使攻擊更加強。
L1——控制人物的視點
L2——緊按後可以使角色急速移動
R1——按下後會出現一個交叉的標記，按十字掣可以控制標記的移動，當找到了目標的時候按下×鍵，就可以調查人物、敵人、怪物及道具物件的狀態；若按下了○鍵的話，就可以拾起物件及與人物交談。
R2——按下了後再按△鍵的話，就可以睡眠；按×鍵的話，就可以出現角色的能力值；按□鍵的話，就可以改變人物使用的咒文；按○鍵的話就可以得知需要做的事件提示。

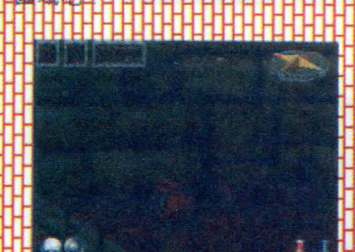


A.照明的裝備位置
B.手的裝備位置（右方）
C.指的裝備位置
D.QUICK ITEM裝備位置
E.手的裝備位置（左方）
F.裝備重量
G.持有的物件
H.頭部裝備
I.身體裝備
J.手部裝備
K.腿部裝備
L.足部裝備

觀看角色的配置時，按△鍵的話就是使用該道具；○鍵就是移動道具的位置（同種類的道具是可以擺放在一起的）；□鍵就是捨棄道具；×鍵就是退出這一個畫面。

遊戲的開始

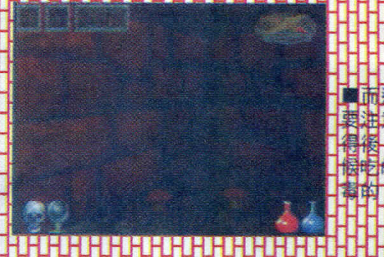
在得知道了遊戲的操作方法，現在就為大家介紹一下開始的區域吧！



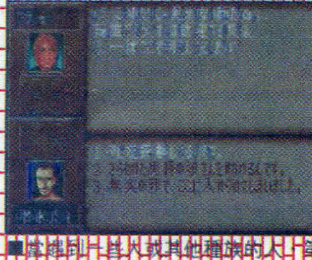
■於一開始的時候，有一個落在地上的，拾起它的話就有初期需要的道具了。



■這一個皮包內裏還有一些不俗的道具，如月石、回復ITEM及武器等，一定要取得喔！



■而這兩朵小磨菇就要注意了，因為在取得後，於有需要的時候吃的話，可以會中毒的，小心吧！



■當遇到一些人或其他種族的人，第一件事就是需要調查他們是否不懷好意，然後再與他們交談，去取得情報，若你回答的態度不好，或是那人不喜歡你的態度，所得的情報就會不同。



■當開啟了一度門後，發現有一隻大老鼠的話，這一間房中就是可以取得護體、蠟燭，及一些回復用的道具。

■在能夠開啟了其中的一度門之後，就可以進入在一旁，在這裏有蠟燭，記得一定要取得，因為在黑暗的地方可以照明，不致於突然遇上敵人而受傷。



■行了不久，你會發現地上有個藍黑色有黃點的東西，這就是使用咒文的月石了，取得它之後，就需要將它放進月石版中，才可以施放出咒文。

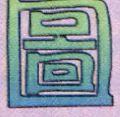


■附近還有一個卷物可以取得。

■再深入走下去的話，可以看見這一條毛蟲的，要留意的就是附近有蝙蝠偷襲。



版圖物語

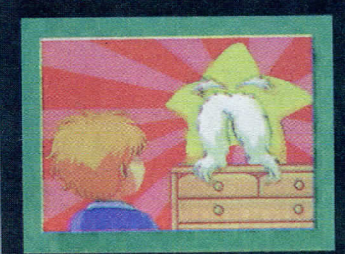



文：小健健

故事簡介：

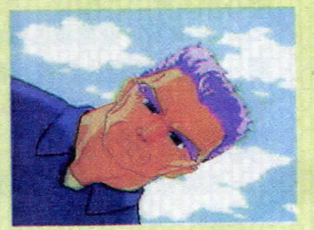


本遊戲的主角，是一位名叫基會的小男孩，而他也是一名愛幻想的孩子。某晚，他向流星許願，而不可思議的事情就發生了，就是有一粒流星的精靈出現在他面前！！由於基會有一顆愛幻想的心，故此這位流星的精靈伯便帶了他來到一個名為「巴尼會迪亞」的世界。而且，這還是一個任由基會自由地去開創、冒險的世界來哩。就是這樣，為了這個世界的人民之和平，還有返回自己生活的現實世界，基會於這個不可思議世界的冒險便告開始。



在自己所開發的世界內冒險吧！！

在上期的《遊戲誌》內，筆者已經簡單地介紹過這隻《版圖物語》是一隻怎麼樣的 RPG.。但由於這只是半版的介紹，也許在讀者之中會有人覺得資料不足吧。所以在今期中，筆者會用 2 版為大家作一個較詳細的介紹，希望各位能滿意。

SS RPG

機種：SATURN
類型：RPG.
廠商：SHOEISHA
售價：5800日圓

特定場景的製作：

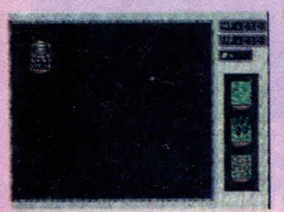
如果玩者將世界中的村莊LEVEL UP至某一個程度，再跑進去收集情報的話，就會收到一些製作特定場景（如洞穴、精靈之泉等等）的指示。而玩者可要跟着指示在地圖上放下合適的方塊。好像在STAGE 1中，若玩者想開發一個洞穴的話，便要用四個山的方塊將一個岩石地帶方塊圍住。那麼，洞穴便會出現。若果玩者是忘了格式也不打緊，因為玩者可以在砌地圖畫面時按第三個指令，那麼砌圖格式便會顯示出來。




遊戲特色：



雖然在上期裏筆者已簡單地介紹過此GAME的特色，但還是在這裏補充一下吧。本遊戲的最大特色，就是要玩者自行開發自己的冒險世界。而開發的方法，就是好像砌砌圖般，將一塊塊的地圖方塊加上去，繼而增加自己的冒險區域。當然，若果只是有這些的話，就未免單調了點吧。所以玩者在自由地砌地圖之餘，也要跟指示，去滿足能做成特定場景的條件；又或者是世界中的村莊LEVEL UP，（唔？村莊也能LEVEL UP？）繼而能取得更多的情報，而且村莊內的面積、商店種類也會增加，就是連所賣的貨品也會改變哩。（WELL，真是很不可思議啊。）基於這個遊戲系統比較新，所以筆者會以第一個STAGE為例，逐點介紹這遊戲的地圖開法程序及完成一個STAGE的過程。



6 種地圖方塊簡介：



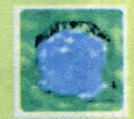
平地：這是標準的方塊來。



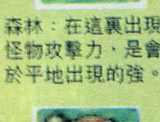
森林：在這裏出現的怪物攻擊力，是會比於平地出現的強。



山：這裏的怪物通常會以多過一個的數量出現。



水池：若果玩者有水上移動道具的話，是可以在水池上移動，而且在這狀態是不會遇上怪物的。



岩石地帶：在這裏出現的怪物是會有較高的防禦力。



村莊：唯一一個不能廣闊世界的方塊。而使用的方法，就是將它疊在地圖上的村莊上，繼而令它LEVEL UP，而每條村莊最高可達到 LEVEL 5。



STAGE 1的製作流程

1. 冒險之開端：

當故事一開始，玩者就跌落這個不可思議世界中的一條小村落裏。醒來之時，身旁還會有位村長伯伯來「應酬」你，而他則會簡單地講解這GAME的遊戲方法，還會給你數塊地圖方塊。由於在遊戲開始時這裏是只有這村莊的一塊土地，故此玩者可要先用這些地圖方塊廣闊世界，繼而冒險。





2.冒險所得的東西：

當玩者在自己所開發之地圖上行走時，是會遇上怪物的。當然玩者是要將這些怪物打倒啦，但打倒牠們後玩者又會取得甚麼呢？傳統的經驗值及金錢就少不了，最特別的，就是可在牠們身上取得地圖方塊。如是者，玩者一面打怪獸，一面用取回來的地圖方塊來廣闊世界。





3.取得村莊方塊：

在剛才介紹的6種地圖方塊中，有一種玩者是不會在戰鬥中取得的，這就是村莊方塊。那麼玩者又怎可以取得它呢？方法就是玩者在地圖上某一些地方放下地圖方塊的話，那麼村莊方塊便會被「發掘」出來。而村莊方塊的使用法就是直接將它放在地圖的村莊上，繼而令它LEVEL UP。





4.LEVEL UP後的村莊：

當玩者收集了村莊方塊後，便可令村莊LEVEL UP。而筆者就一口氣將它的LEVEL提升至5（MAX）。在這裏不但面積增大了，就連可給玩者作地圖方塊賣塊的商店也有，真是十分方便哩。不過，來到這裏，最重要的就是收集情報，得到可讓你繼續冒險的資料。





5. 洞穴的製成：

在RPG世界中，通常收集情報通常也是向村長入手的，當然在這裏也不例外啦。從村長口中得知，若果要開發出洞穴，就要將四個山的地圖方塊圍着一塊岩石方塊，那麼洞穴便會在中間的岩石方塊中出現。WELL，而在內裏的，就是一個寶箱，內裏可放了些珍貴的道具啊。





6. 打聽精靈之情報：

筆者在這裏補充一下，玩者可以在地圖上製作多過一個洞穴的。亦即是說，若果玩者建得越多洞穴的話，所得到的寶箱也會更多。當玩者開發過洞穴後，便可回去村莊，打聽關於泉之精靈的事。從村莊下方的男女口中得知，若要遇上精靈的話，便要將四個森林方槐圍着一個水池方塊來建造。





7. 遇上精靈：

當玩者建成四個森林方塊圍着一個水池方塊這個場面的話，精靈姐姐就會立即出現，還説甚麼會在這冒險旅程上助你一把。與此同時，在地圖的右下角就出現了一團藍色的「邪惡火球」，其實這就是這版的波士的所在地！！WELL，作為勇者的你，前去討伐牠吧。





8. 打倒波士：

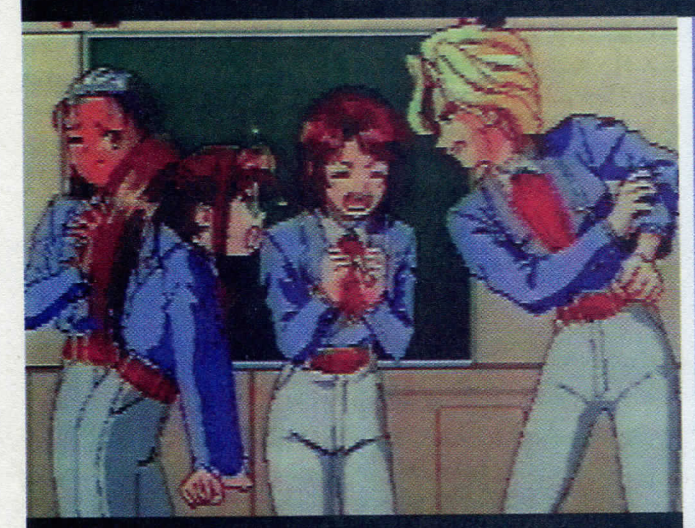
當玩者來到地圖右下角的那塊土地，便會發現在這裏的中心會有一個洞可讓玩者跑下去的。落到去，才知這是一個十分簡單的迷宮來，然而出現的怪物們卻有一定的攻擊力哩。而本STAGE的波士就在迷宮的左下方，牠其實是一條藍色的龍BB來的。而玩者只要打倒牠，即可通過STAGE 1。





東京被佔領後，你會怎樣做？

PLANET JOKER —— 地球防衛者



首都保衛隊立刻出動

版面介紹



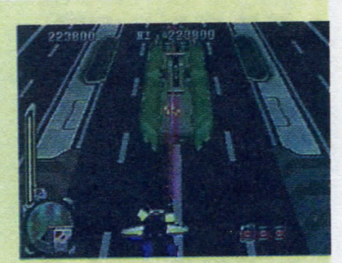




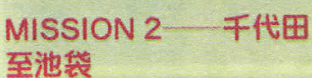
MISSION 1 —— 海上至橫濱工業地帶

此為第一版，不會太過難到玩者，但要小心從後而來的敵人，中BOSS是大型潛水艇，而大BOSS則是工地用起重機，要小心它的立方大礡攻擊。



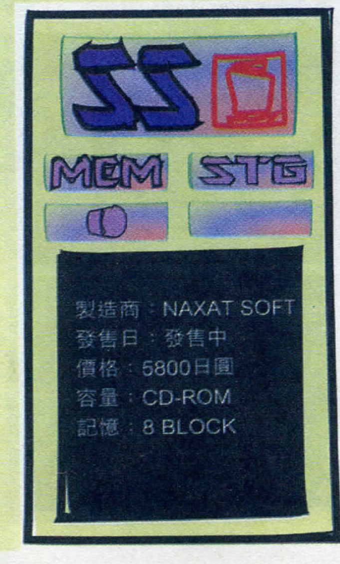






MISSION 2 —— 千代田至池袋

此版最麻煩的敵人就是那些左右走動兼放出8方向子彈的藍色飛機，它們的耐久力甚高，不易應付，大BOSS是大型運輸戰鬥直昇機，要特別小心它向自機的後方，左方及右方射出的3 WAY子彈。



故事背景

2039年5月17日正午，東京被一隊謎之軍團佔領，連國會議事堂及東京新都廳均被佔領，並警告日本政府於48小時內將所有生產活動停止。之後，在翌日的下午4時，軍方宣佈出動特殊部隊，於是首都反擊戰便從此而開始。

遊戲模式

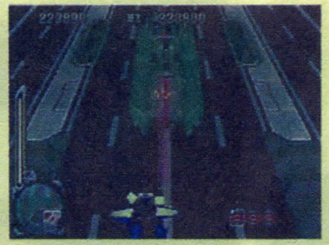
NORMAL GAME：	即故事模式，全部總共7版。（若選EASY難度的話只可玩到MISSION 1至MISSION 4）
TIME ATTACK：	盡量在最快的時間取得30萬分。
SCORE ATTACK	在3分鐘的限時內盡量取得最高分。
BOSS ATTACK：	盡量在最快的時間內剩將7個版面中的BOSS擊倒。

操控方法

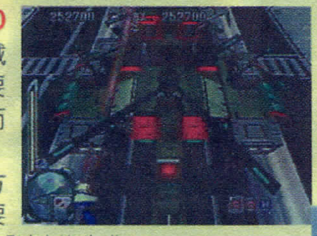
方向掣：	自機的移動方向。
A掣：	發射普通武器。
B掣：	爆彈。
C掣：	旋轉攻擊。

另外，普通武器亦分為三種，分別為普通子彈系（初期裝備或取得藍色的道具包）、鐳射系（取得綠色道具包）及導彈系（取得黃色的道具包），在每次取得道具之時，除了可以改變武器外，更可以增強自機的火力，但要記着，所有道具包在空中飄浮了一段時間後是會自動變色的，要小心不要拿錯了第二種武器。還有，爆彈亦有兩種，分別為廣範圍爆彈（紅色的C字）及直向集中火力爆彈（藍色的W字）。

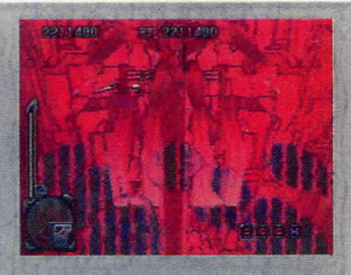




MISSION 3——POINT 60



將高層大廈外圍的敵人消滅後，便衝上其中一個敵人的主要基地，中BOSS是大型炮台，而大BOSS則是一個紅色機械人，它的攻擊是分別向三個不同的方向發射子彈，當見它合手時便要走至一旁，因為這就是它即將放「波」的先兆。



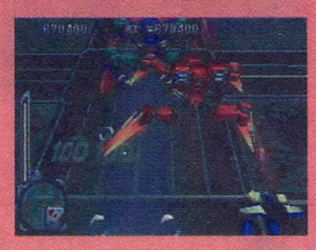
MISSION 6——敵人根據地（二）

這一版要特別小心那些瓶頸路及分岐路，中BOSS是大型戰艦，要小心那追尾LASER，大BOSS則是守門口機械人，要特別小心它的粗LASER攻擊，自機經常使用旋轉攻擊它的中心便可輕易擊倒此BOSS。

MISSION 4——新宿至新都廳



這時要沿着山手線到新都廳去反擊第二個敵人的基地，要小心在從後而來的火車是會射出子彈的，因此要盡快擊倒它們。中BOSS是兩隻機械蜘蛛，只要看準時間從子彈空隙通過便可輕易擊倒，大BOSS是大型青色機械人，要特別小心它的擴散子彈及8方向LASER。



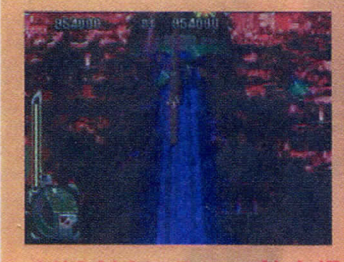
MISSION 7——敵人根據地（三）

此版因為是最後一版，因此所有敵人的耐久力均較高，所以好在此版儲滿LASER會較為有利，中BOSS是機械鳥一隻，趁它向自機衝過來時立刻按死旋轉攻擊擊便可輕易擊倒它，大BOSS則是灰鐵機械人，在它放瞄準了自機後，待畫面變成紅色時，立刻走向畫面的中間便可輕易避過，另外放核彈時，自機立刻走至畫面最左或右下角便可，而此BOSS的弱點是在正中間。打敗了它之後便可看到感人的ENDING。

遊戲中自軍可用的機種

每機種均有不同的能力值，可以看玩者的個人喜好而選擇。

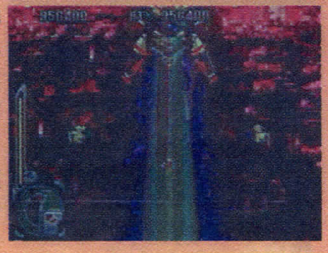






MISSION 5——敵人根據地（一）

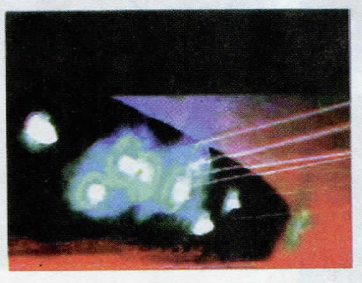
此版是進入敵人的根據地，要小心設置在地上的飛彈炮台及牆邊的炮台，中BOSS是機械食人花，小心它散出的小敵人的衝撞攻擊，對付它最好用旋轉攻擊，BOSS則是4個旋轉炮台，頭兩個則是放子彈攻擊，後兩個則是放LASER攻擊，這時需要用巧妙的移動來避開子彈。



天煞－地球反擊戰

仍然是外星人的陰謀！





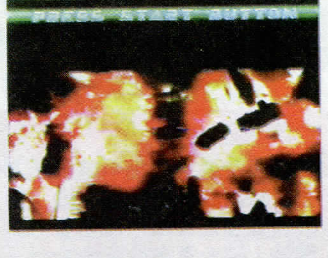
聖誕大熱的外星人襲地球電影「INDEPENDENCE DAY～天煞-地球反擊戰」，大家看了沒有？似乎地球人都對這類題材樂此不疲，同樣橋段的小說、電影、電視劇……幾十年前如是、幾十年後也如是。仍是同樣故事：外星人大舉入侵地球，破壞地球各大城市（特別是著名建築物），最後往往在最束手無策之際想出辨法來，結果當然是成功擊退敵人，地球再度和平。電影劇情如此，遊戲目的當然也是如此——驅逐外邦、重燃地球之光！為明天的地球和平而努力，大家出發！！



FIRE！FIRE！！FIRE！！！

玩者可隨遊戲進度駕駛不同戰機出發，首先要破壞的是太空要塞的數個防御系統，不過之前要先將每個系統四周的炮台摧毀，方可徹底破壞。當所有防御系統被毀後，太空要塞會即時發出「胡……胡……」的聲音，那是將要準備開火毀滅全城的表示。這時玩者就要以最快的速度，將要塞中央的動力系統徹底摧毀。最後，任務亦會於太空要塞爆炸時100%完成。







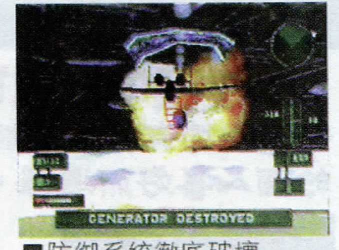
■還有二人對戰模式



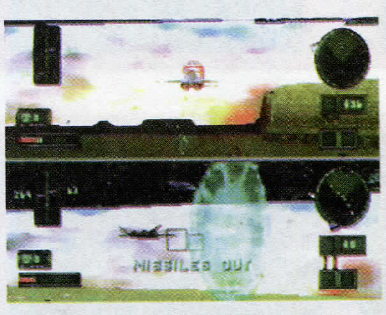
■可選擇機艙內視點



■摧毀系統四周的炮台



■防御系統徹底破壞



■撞上了敵方防衛網



製造商：FOX INTERACTIVE
發售日：發售中
容量：CD-ROM



■瞄準中央動力系統、準備開火

■任務成功！



■留意敵方的攻擊

各項ITEM介紹



增加五發導彈



補給能源



凍結敵軍行動15秒



增加新戰機

SUPER PANG COLLECTION

——「PANG！」再「PANG！」

「射波波」遊戲已經有很久的歷史了，最初在街機出現是於1989年，因遊戲玩法易明簡單，深受學生及上班一族（尤其是女孩子）歡迎。而由《俄羅斯方塊》熱潮開始，這一類智慧型遊戲已形成了一班捧場客，所以CAPCOM相繼推出了《PANG》系列。時至今日，亦隨着家用機「新GAME＋精選」的潮流下，推出《SUPER PANG COLLECTION》的精選專集。

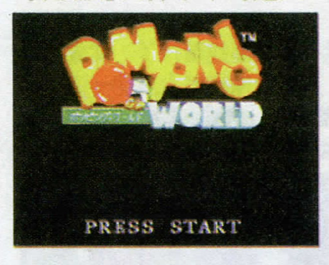




製造商：CAPCOM
發售日：3月14日
價格：5800日圓

POM PING WORLD（1989年）

這可算是《PANG》系列的元祖了。玩者可拾取於射破的「波波」內掉下來的道具ITEM來選擇武器。享受17日環遊世界的旅程，欣賞世界各地名勝風光，遊戲總數共50關，都算幾難玩。









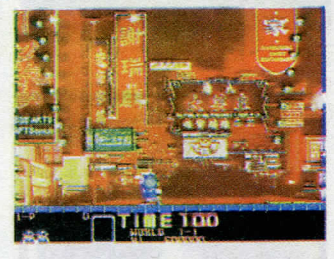
SUPER PING（1990年）

在一致好評如潮之下，CAPCOM乘勢推出之作。在《SUPER PING》中，加入了新玩法TOUR MODE，無時間限制，但會不停出「波波」，不祗圓形、連六角形都有。全部共40關，比上一集更多元化。









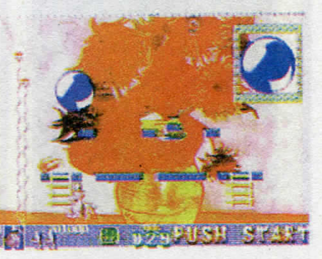
PING! 3（1995年）

《PING! 3》是最近期推出之新作。世界各地著名藝術作品共治一爐，梵高的名畫抑或獅身人面像都盡收眼底。4人怪盜新角色登場外，還有新增的特別道具ITEM，遊戲總數共50關，更加有趣、好玩。











ODO ODO ODDITY

天空海闊任意飛

傲翔天際是每一個人夢寐以求的希望，不論大人抑或小朋友，都想一嘗飛行的滋味。那份無拘無束、自由自在的感受，實在令人嚮往。想在家中體驗一下嗎？O.K.！《ODO ODO ODDITY》就讓你在3D的幻想世界裡夢境成真，出發！









讓我飄啊飄……

遊戲的進行方式其實與SEGA的《SPACE HARRIER》非常相似，不過速度及攻擊方式就可以說完全不同了。大家會發覺在《ODO ODO ODDITY》中，主角背上繫着的不是噴射器，只是氣球而已。自然地，遊戲的速度當然不會是高速進行了，你會感覺到自己尤如一片浮雲、隨風飄盪。其實就像控制大氣球一樣，向四周移動時需要適應一下速度。不然會有「失速」的情況出現，隨時以「自殺式」攻擊撞向敵人就不妙了。













揮棒，FIGHT！

主角攻擊是非常簡單——「不要金、不要銀、只要一支棍？！」是的，祗是一根棒子，還是一根又短又小的棒子……所以，要「FIGHT」中敵人的話，首先就要好好地練習一下對遠近距離的適應。取寶物（ITEM）是個不錯的訓練機會。另外在打BOSS時是要用「反彈」的方法，將對方所發的炮戰及武器像打棒球一樣回敬它，別無他法。總括而言，遊戲畫面賞心悅目，每版的背景舞台都非常好看，令人有開心的感覺，尤其是小朋友，一定鐘意。









《NAGE LIBRE螺旋之相剋》是一隻由超級任天堂移植的SLG，它的特色是在於人物遊戲中都是圍繞着一班學生，而其中的五位主角——赤城 杏、森野 樹、松永 真、風間 忍及築紫　都肩負起重任去對付其他學校的學生。這一隻遊戲雖然是一隻SLG，但是難度只是屬於一般，不像其他的SLG，現在就為大家介紹一下這一隻遊戲的特別地方及簡單地介紹一下遊戲的玩法吧！

在遊戲的一開始，是需要為五位主角輸入出生的日期的，在輸入好了之後，就可進行遊戲；五位主角第一件要做的事，就是要尋找回在南壽神社的勒修像，因為這一個神像是封印着傳說中的怪物，所以生徒會的會長便拜托五人到街中尋找神像的線索。在街中找行人查問了一輪之後，五人發現了在街上有怪物四處走，於是五人便不停找牠的踪影。

在遊戲正式開始了的時候，就會進入了一個選擇的畫面，畫面中一共有四項選擇，分別是：(一)學部的選擇；(二)衣着的更換；(三)記錄遊戲進度；(四)開始遊戲等四項，現在就為大家說一下頭二項的用處吧！





學部的選擇

選擇學部的用處，是可以令到人物在戰鬥的時候有不同的能力，例如弓道部就是可以作遠距離的攻擊，調理部就可以幫隊友作回復等等；而到底有多少學部供大家選擇，就視乎各下在遊戲中是否有將全部的敵人或是否有在寶箱中取得。

衣着的更換

在這一隻遊戲中，有着不同的衣服給大家更換，而穿着不同的衣服，都會在防禦和行動上有所改變；取得衣服的方法亦是與學部選擇一樣，視乎各下在遊戲中是否有將全部的敵人或是否有在寶箱中取得。





直接攻擊



魔法攻擊



會心一擊



RANDOM攻擊

遊戲玩法



在遊戲之中，是有一行BAR於右上方的，這就是角色能夠行走的步數顯示，每當角色行走一步，這一行BAR就會減少一滴，當BAR內已沒有了能量，角色就不能夠繼續行動；若行錯了要走的路，要退回之前的步數的話，可以按下×鍵來退回，直至滿意了為止；在到達了要到的地點後，是一共有十項指令選擇的，第一項就是決定停留在這裏，不作任何的行動；第二項就是攻擊，當角色走到了敵人的身旁，又或者在你的攻擊範圍之內，就可以執行這一項指令了；第三項就是使用特殊的能力了，這一項指令是在你的角色有特別學部時才會出現；第四項是使用道具了，在有需要的時候，可以選擇這一個指令來使用ITEM來作回復之用；第五項就是切換到另一個指令視窗了，轉換了另一個視窗，就可以選擇其他幾項指令了；第六項是睡眠的指令，在使用了這一個指令後，可以使角色進入睡眠狀態，在睡眠時，能源是會慢慢回復的，但這時人物是不可以作任何行動的，除非其他角色使用喚醒的指令吧；第七項就是喚醒的指令了，不需要解釋用處吧，但有一點要注意的，就是執行了這一項指令後，並不一定可以喚醒到同伴的；第八項是在戰鬥中轉其他的學部了，在有需要的時候，是可以使用這一個指令來立刻轉為其他的學部的；第九項就是觀看角色的狀態了；而最後的一項，就是在戰鬥期間記錄了，在記錄了後，是可以在下一次玩的時候，於標題畫面中選擇CONTINUE來繼續遊戲的。最後，若在戰鬥的期間按下口鍵的話，是可以調查敵人或己方的能力值、移動距離或攻擊範圍的。在戰鬥的時候，是要選擇卡片來攻擊對手，就正如於任天堂時代的《龍珠》一樣，上方的數字代表攻擊力，而下方的數字代表速度；另外，卡片亦是有四種不同的攻擊方式的，背境紅色的就是代表直接攻擊、背境是紅綠色的就是RANDOM攻擊(有時候可能會變成召喚魔法，但不過這一招召喚魔法有可能會攻擊自己)、藍色背境的就是魔法攻擊，而紫色背境的就是會心一擊了。

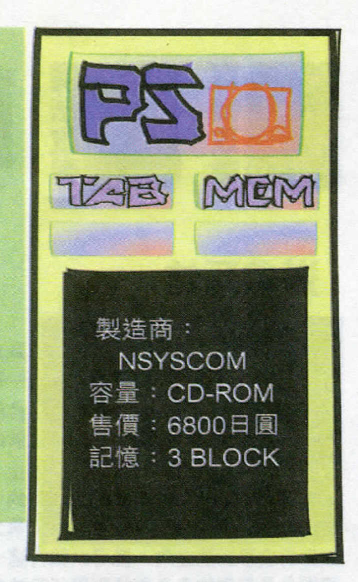






角子老虎機 完全攻略

一隻無攻略可言嘅遊戲



最初看到這遊戲時曾有兩個問題提出，第一，最初以為會有彈珠機及老虎機玩，第二，以上兩種遊戲根本沒有甚麼攻略可言，遊戲類型又不是模擬，究竟點攻略？最後，原來遊戲只是玩角子老虎機，而「完全攻略」是指玩者將遊戲中所有老虎機完全制霸，不過老實講，玩老虎機真係講運嚟喎？OK，咁就唯有睇吓閣下的運氣能否將遊戲徹底攻略。

兩種模式二級難度



當啟動遊戲後，玩者便可看到遊戲共有兩種模式供玩者選擇，而第三欄則是玩者在各模式中所得的績。至於兩種模式的分別其實只在於難度上，如第一項只是模擬的難度，第二項便是「街機」難度，傳說是以蒲慣波子機店的大叔為對像。

四台機種選擇



不論是任何模式，遊戲中玩者均可在四台不同的角子老虎機中選擇。而遊戲中的四台老虎機均是現時日本各波子機店中可玩到及最受歡迎的機種。而在難度方面各機也大同小異，純粹是外型上不同。





點玩嚟？

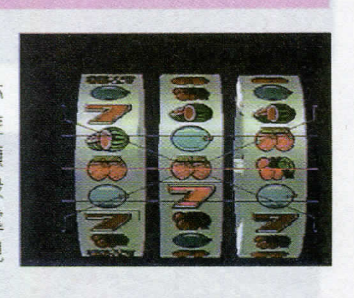


在遊戲中，在進入遊戲後玩者先要按L1鍵來入錢，之後便按R1來決定下注，即買多少欄，跟着便按方向桿的↑或↓來打桿，而老虎機的軸便開始轉動。這時，玩者便可按□×○來分別按停三軸，如有三個相同的圖案連成一直及出現在玩者所買的欄便即中獎。

各項設定

遊戲中玩者可按START來作各項設定的調教，如下注、剩下金額顯示，機面的明暗、及轉軸的轉動次數，當中甚至轉軸的轉動速度也可作出調教。而遊戲中玩者亦可按SELECT來令遊戲根據設定自動推行，成功的話便可叉起雙手等收錢。

立體老虎機



同於設定畫面中，玩者亦可選擇畫面以立體顯示，而遊戲中玩者便只看到以多邊形顯示的轉軸，不會像正常畫面般看到機身。至於這視點的好處是可清楚看到轉軸下一個出現的圖案。

視點移動

由於各台角子老虎機的得勝設定也有不同的，故於遊戲中玩者便可緊按R1及以方向桿移動畫面，除可看到各下注位置及所剩的硬幣外，更可移到機頂看到該台老虎機各得勝圖案的組合安排。



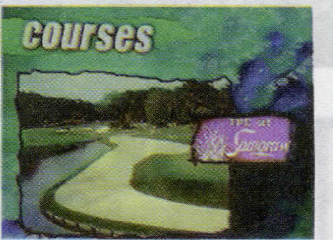
PGA TOUR 97



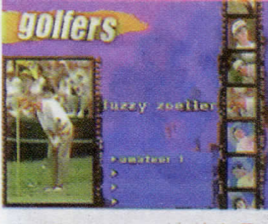


又一次代哥爾夫球遊戲

唔，基於PLAYSTATION一向是以有豐富的遊戲種類、還有是可以多視點的多邊形為主要賣點，所以玩者可以在這 找到很多不同類型的遊戲。基於在日本及美國這兩個PLAYSTATION主要市場中，喜歡玩哥爾夫球這玩意的人也不少。故此順理成章的，哥爾夫球也被用作為遊戲之題材。最近，專門開發運動遊戲的ELECTRONIC ARTS就推出了一隻名為《PGA TOUR 97》的哥爾夫球遊戲。那麼，這又是一隻怎麼樣的哥爾夫球遊戲呢？而又跟其他PLAYSTATION哥爾夫球遊戲有甚麼分別呢？







遊戲模式：

PRACTICE：基本來說，這是一個練習模式。在這 ，玩者可以自由地在18個球洞中選擇其一，再在那 練習之。而且比較特別的是，在這 玩者若果是對剛才所擊的一球是不滿意的話，是可以無限次的再擊球，直至你滿意為止。

STROKE：這其實是一個計分模式。玩者可以在這 選擇玩9個洞還是18個洞，繼而跟其他玩者或電腦操控角色進行對戰。當然，最後捍數最少的就是優勝者。

TOURNAMENT：這個遊戲模式 ，其實是仿照了真實的PGA職業哥爾夫球聯賽。玩者可要在全部58位選手全部打敗，方可登上冠軍寶座。而玩者也可以在這 選擇打18、36或72個洞。



SKIN GAME：一個跟STROKE差不多的遊戲模式。不過在這最終計算勝負的不是用桿數，而是用獎金。亦即是說，當玩者完成了所有賽事後，能取得最多獎金者，即可勝出之。

SHOOT OUT GAME：以三個洞來決勝負的遊戲模式。在這 ，每個洞中打得最差的球手便會出局，而留下來的球手則可取得獎金。而可以留低到最後的就是優勝者。



製造商：ELECTRONIC ARTS
售價：5800日圓

本遊戲的擊球方法：

基於每隻哥爾夫球遊戲也有其獨特的擊球方法。所以玩者也會在這 作一個深入淺出的簡介。

1.首先，玩者可跟據現在身處的地形及跟球洞的距離，繼而按L1或L2選擇不同的球捍。然而若球捍越重的話，所打的球就會越遠。

2.選擇了球.捍後，就可按十字鍵的←或→來控制球的久飛行方向。然而有一點是要玩者注意的，就是風向。若果玩者沒有注意到這點的話，球的落點可能會跟想像的差很遠。

3.當玩者搞設定好這些後，便可按○鍵揮球捍，繼而擊球。在這 的遊戲畫面中，玩者可會發現一條能源BAR及浮极標，玩者可要盡量在那黃色記號跟浮標重疊時按下○鍵。

4.按下○鍵後，那球捍便會急速反回其開始的位置。而玩者可要在它未回到去之前，及在跟第二個黃色記號時重疊時按下○鍵。那麼，就會有最出色的擊球效果。











遊戲過程

當玩者選定了開戰的版面及作好各種設定後，遊戲便會正式開始，玩者需要用手上的部隊邊佔領圖版上的都市及基地(佔領基地時需先戰勝該處的守軍才可)，再利用基地生產更多的部隊參戰，以求盡快將敵軍全滅。

在遊戲開始時，玩者是只能生產一些性能較低的機種的，但當你佔領了較多的都市後，便能提高玩者的TEC等級，這樣便能令你可生產一些高級機種，除此之外，若是駕駛員的等級達到ACE 1~3時，只要你將那MS停在基地之中(ドット)，那麼便能在下一TURN讓那駕駛員改乘一些不能在正常方法下生產的特殊機種。

另一方面，遊戲中的MS以至戰艦均有着稱為推進力(PRO)的設定，這數值會隨着部隊的移動而減少，MS進入戰艦或基地均可補充推進力(同時會將HP/ENG回復至上限)，但戰艦就只有在進入基地中才能回復的。

SD 高達 G 世紀

PS

SLG MCM

製造商：BANDAI
價格：6800日圓
容量：CD-ROM
記憶：5 BLOCKS

圖版畫面的看法

1.SCO 現時的分數
2.CAP 軍資金
3.INC 該TURN的收入
4.紅方的部隊
5.藍方的部隊
6.TURN END 現時的回合數/最大之回合數
7.(00,00) 現時游標之位置
8.TEC 生產技術等級
9.MS 現有MS數目
10.WS 現有戰艦數目(與MS數相加不能超過64)



圖版畫面中的按掣操作

十字掣	游標的移動
L1	HEX線的表示ON.OFF
L2/R2	部隊檢索
R1	不顯示畫面上的部隊
○	決定/加快文字的表示速度
△	系統指令的表示、設定時項目的逆轉
□	若和方向掣同按則可令游標高速移動
×	取消、與敵人鄰接時回避戰鬥
START	TURN結束

戰鬥開始

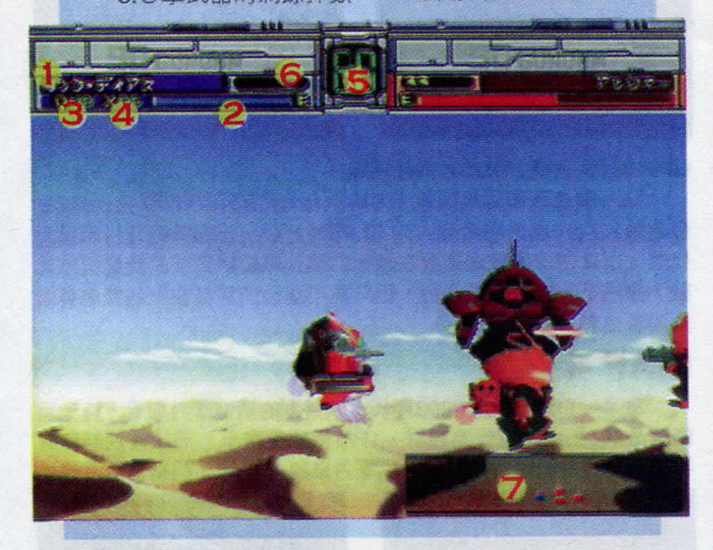
當玩者的部隊和敵軍鄰接時，便可進入動作戰鬥的部份中，戰鬥除了攻方和守方外，亦同時會包括守方一格圓周內的六個部隊(所以將部隊集中會較難被逐個擊破)，當進入戰鬥畫面後，玩者要先用SELECT掣決定主攻的那部隊是以自動或手動控制(其餘部隊會全交由電腦控制)，跟着戰鬥便會正式開始，玩者可利用MS裝備了的武器進行攻擊(有限彈數的武器則只能使用顯示了的次數)，而戰鬥則會直至任何一方的MS全滅或是時限到了時自動結束，玩者需留意的是有些武器在使用時是會消耗本身HP/ENG的，所以若沒有十足把握就最好不要使用這些武器了。

戰鬥畫面時的按掣操作

十字掣	部隊的移動
L1	固定部隊的方向
L2	盾牌防禦(只限有盾牌之部隊)
R1	噴射器跳躍(地上戰時)
R2	使用I FIELD(只限有I FIELD之部隊)
○	各種攻擊方法
△	各種攻擊方法
□	各種攻擊方法
×	各種攻擊方法
START	戰鬥開始
SELECT	切換自動(AUTO)、手動攻擊(MANUAL)

戰鬥畫面的看法

1.部隊名字
2.HP/ENG剩餘量
3.○掣武器的剩餘彈數
4.×掣武器的剩餘彈數
5.剩餘時間
6.己方部隊數目
7.戰場雷達



LOAD

用來讀取之前存下了的資料所用，由於這遊戲每個FILE會用5個BLOCKS，所以整張咭是最多只能儲存3個FILES的。

ACTION MODE



玩者可在這裏自由地選擇任何機種、戰鬥舞台以至駕駛員的LV來嘗試實戰，但需留意一些宇宙用的機種是不能在地球使用，而水中專用的機種亦不能在宇宙中使用的……

ORIGINAL ORGANIZATION

玩者可在遊戲中的全部MS、戰艦中挑選40種來自行編成一支新軍隊參戰，但需注意的是一些要達一定LV才能改乘的機種仍是不能因此而直接生產，另外若這支軍隊是在CENTURY MODE使用的話，版面中的基本部隊亦不會因此而改變，你只能在往後生產的部隊中使用那原創部隊的。



OPTION

玩者可在這裏欣賞遊戲中的不同BGM及SE，若在這畫面按R2或L2，可令畫面上的字消失，而若是按L1或R1的話，是可以改變背景那張CG畫面的。



遊戲中的八個模式



SCENARIO MODE

這裏設定了39個圖版，全部都是以高達系列中各著名戰役作為題材的，年代背景由舊高達以至GUNDAM WING都應有盡有，在版面設計上，這模式採用以忠於原著為優先，所以對於一些在原作中一面倒的戰役，在遊戲中亦會令玩者有同樣感覺，不過在玩者的行動下，有時亦會出現有別於原著的情形，例如在所羅門觀艦式的版面中，在下便曾經試過被卡圖的GP-02以核彈狠狠的幹掉胡勒奇的GP-01……



SINGLE MODE

玩者可在52塊圖版中自由選擇任何一版來玩，而這模式的特點是自由度很大，玩者可自由設定所用的軍隊，亦可設定開始時的軍資金、TEC及限制TURN數，讓大家能設定成不同的難易度來進行。



WORLD MODE

玩法和SINGLE MODE相似，不同的是玩者所用的版圖是會同時包含着宇宙、月面和地球的版圖，因此戰鬥所花的時間會大很多，而且在戰略上亦要考慮到HLV等大氣層降落艦的運用才能取勝。

CENTURY MODE

這一集的主要模式，基本上是由8個取材自不同高達系列的圖版來構成，而各版之中亦會找到一些在該年代的著名人物，雖然人物的等級不能在下一版繼承(因為每版的人物均有不同)，但就能繼承上一版完成時的軍資金，令下一版能在較有利的條件下進行。



另一方面，當你在完成8版後若是保有800000以上的軍資金時，是會在爆機後進入另外8版的隱藏版面中的，不過就是你的資金不足800000也好，只要在爆機畫面製作人員名單出現後同時按着1P的↑、×、L2、R2的話，是同樣可以進入這隱藏版面的。



CENTURY MODE 首5個圖版的攻略

MAP 1



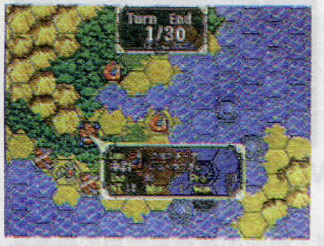
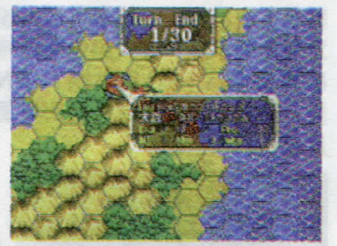

一個以查布羅戰役為題材的版面，1P的軍隊以聯邦軍的RX-79作為主力MS，而敵軍則是自護軍的初期MS，因此基本上只要在戰鬥時用相同數目的部隊開戰，理論上是足以抗衡的，不過因為敵軍設下了不少水用型MS，所以最好能在它們上岸後才前往挑戰。

這一版較難應付的是在中央下方那小島上的數台「大水牛」運輸機，它們會在第1TURN時一口氣衝向圖版上方及放出MS，再於第2TURN完結前回收這些部隊，所以最好能在第2 TURN結束前先準備部隊在岸邊，等待第3 TURN開始時作總攻擊，不過因為這些運輸機的HP很高，若你不是用手動戰鬥的話，便最好有心理準備要以約三台MS來毀掉一部機。

除此之外，在中央下方的小島上，會有一台由卡圖（ガトー）控制的大魔獨自停在森林中，由於他一開始已有ACE 1的等級，所以要一次過派大軍前往消滅他，否則後患無窮。

MAP 2

以高達0080「口袋裏的戰爭」為題材的版面，1P在這一版會使用自護軍來作戰，而敵軍則相反地是聯邦軍，這一版最初的戰場是圖版右下方海邊的基地，由於巴列（バーナード）等數人全是使用魔

蟹等水用MS，而且也有一定的LV，所以只要先合力幹掉海上的數台MS水用吉姆，便可在短時間攻向基地，這時需注意的是基地附近由古莉絲（クリスチーナ）駕駛的GM CUSTOM，由於先行回復的話會令敵軍有機會生產援軍，所以在下會集結五台MS一口氣對付她（亦可採用先佔領該基地的戰法）。

這版最麻煩的敵人是圖版右上方的四台RX-79，不過因為這幾台高達不會隨便移動，只要編成兩支部隊由左右兩方夾擊，仍是不難取勝的。

MAP 3

一個以SATURN版機動戰士外傳的時代為題材的版面，1P的初期軍力是聯邦軍，敵軍則是自護。這版的最大特色，是1P在圖版右方的軍勢中有着由加島裕（ユウカ・ジマ）駕駛的藍色命運型吉姆（其實當它高達可能會更為適合），另外在圖版下方則有胡勒奇（コウ・ウラキ）等「高達0083」片中角色的部隊，不過因為卡圖亦駕駛着一台紅勇士J在他們附近，所以應先佔領那附近的工場生產






GP01等「快夾硬」的MS才前往挑戰。

這一版最麻煩的是圖版上方的兩台「伊佛列改（即高達外傳2最後的敵人）」，由於兩名敵人均有LV5的等級，正面挑戰會付出很大代價，所以在下的戰法是會在趁他們進入戰艦移動時將該艦毀掉算數，雖然不一定可全毀兩台，但只要不讓他們集結在一起便總有辦法消滅他們。

MAP 4

故事一口氣來到了0093年代，以雙方的初期軍力來看，這一戰應該是以Z高達的時代為題材，1P所用的是奧干，而敵人則同時有泰坦斯及亞古捷斯兩支軍隊。以軍力來說，1P除了胡勒奇及古莉絲

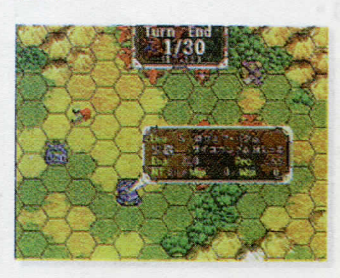
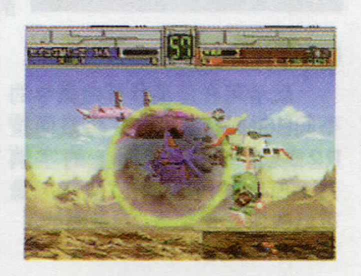



之外，更有阿寶尼爾（アムロ・レイ）、德仔（ハヤト・コバヤシ）及阿佳（カイ・シデン）這幾位舊高達系列中的著名角色，其中阿寶更有着最高的ACE 3等級，只要這三人集結起來，一般敵人是沒有可能戰勝他們的。而在戰法方面，在下會採用先集中兵力消滅綠色軍隊的方法，而由於這一版在一開始便已有TEC 3的狀態，所以只要利用足夠資金的優勢製造大量高價機種，再將阿寶這類LV足夠的人物改乘「WING 0」之類的超強機種後，10 TURN之內是一定可以全滅敵人的（但當然不要馬上過版……）。

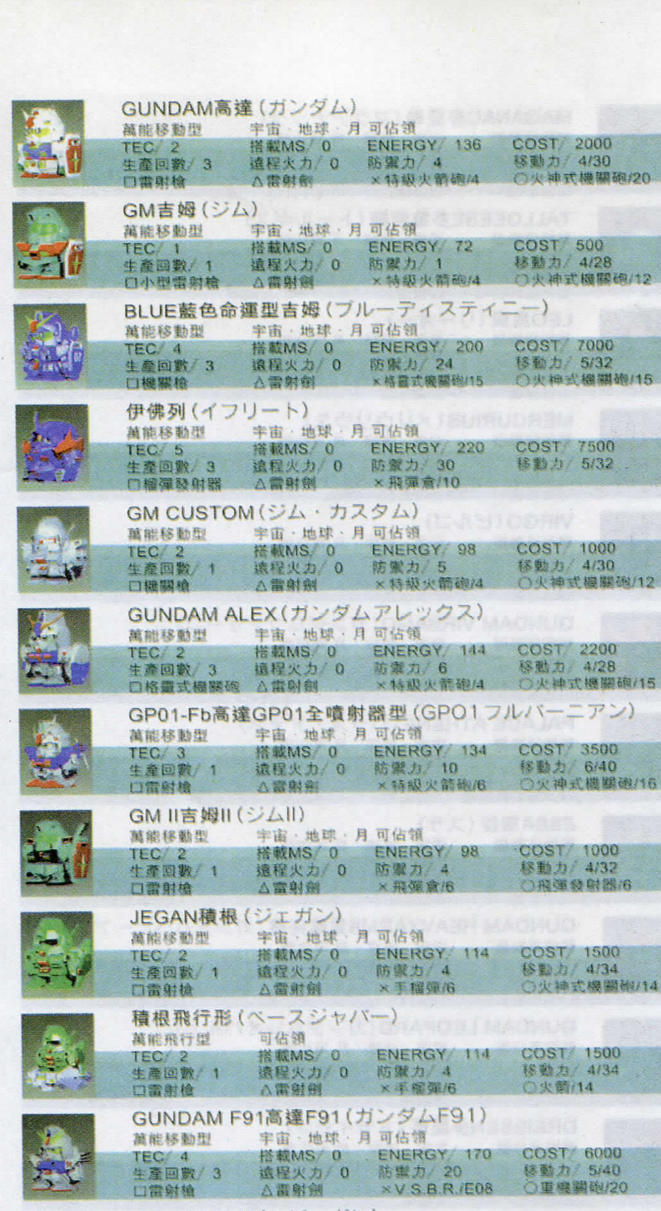
MAP 5

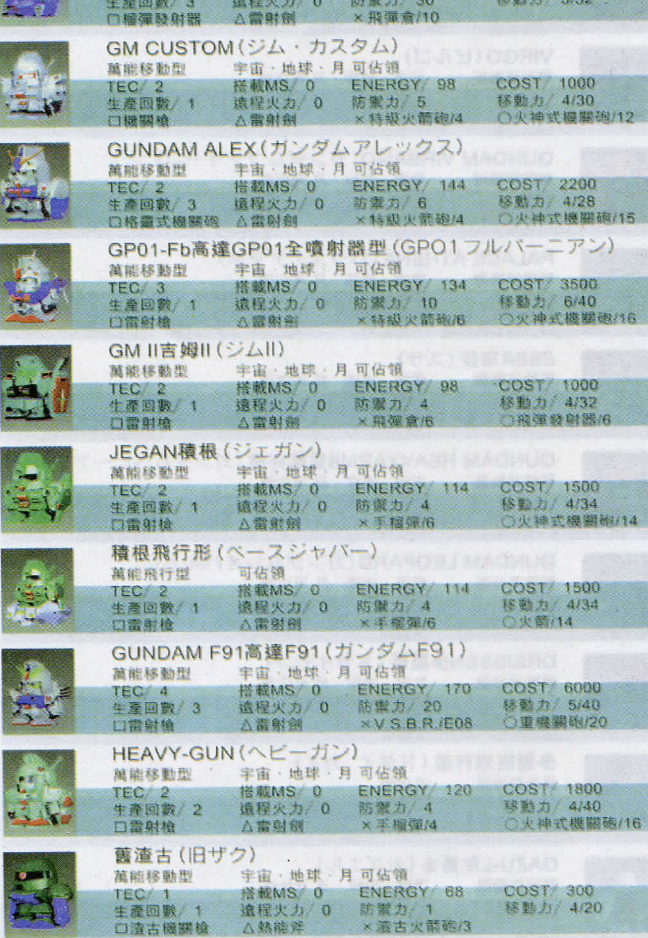
另一個以Z高達年代為題材的版面，這版的特色是1P初期的奧干軍已有着極強的實力，其中由露莎美（ロザミア・バダム）駕駛的重高達MK-II只要在TURN 1變成飛行形態，是可以馬上衝到敵方戰艦群中進行攻擊的，由於重高達有I FIELD的裝備，所以是絕對有能力消滅其中三台敵機的，即使是在附近駕駛着THE O的施洛哥（シロッコ）亦大概會敗在這I FIELD之下……

在圖版左下方會找到嘉美尤（カミーユ・ビダン）駕駛的Z高達，基本上他是可以對抗這附近的敵人的，不過因為敵人數目實在不少，所以最好能派兩部運輸機來支援，反而最危險的戰場是圖版右方的古華多羅（クワトロ），因為他的百式是不足以戰勝三台密沙娜的。

遊戲中登場全MS、戰艦能力值一覽表





GUNDAM高達(ガンダム)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 136	COST/ 2000
生產回數/ 3	遠程火力/ 0	防禦力/ 4	移動力/ 4/30
□雷射槍	△雷射劍	×特級火箭砲/4	○火神式機關砲/20

GM吉姆(ジム)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 72	COST/ 500
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 1	移動力/ 4/28
□小型雷射槍	△雷射劍	×特級火箭砲/4	○火神式機關砲/12

BLUE藍色命運型吉姆(ブルーディスティニー)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 4	搭載MS/ 0	ENERGY/ 200	COST/ 7000
生產回數/ 3	遠程火力/ 0	防禦力/ 24	移動力/ 5/32
□機關槍	△雷射劍	×格靈式機關砲/15	○火神式機關砲/15

伊佛列(イフリート)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 5	搭載MS/ 0	ENERGY/ 220	COST/ 7500
生產回數/ 3	遠程火力/ 0	防禦力/ 30	移動力/ 5/32
□榴彈發射器	△雷射劍	×飛彈倉/10	

GM CUSTOM(ジム・カスタム)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 98	COST/ 1000
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 5	移動力/ 4/30
□機關槍	△雷射劍	×特級火箭砲/4	○火神式機關砲/12

GUNDAM ALEX(ガンダムアレックス)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 144	COST/ 2200
生產回數/ 3	遠程火力/ 0	防禦力/ 6	移動力/ 4/28
□格靈式機關砲	△雷射劍	×特級火箭砲/4	○火神式機關砲/15

GP01-Fb高達GP01全噴射器型(GPO1フルバーニアン)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 3	搭載MS/ 0	ENERGY/ 134	COST/ 3500
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 10	移動力/ 6/40
□雷射槍	△雷射劍	×特級火箭砲/6	○火神式機關砲/16

GM II吉姆II(ジムII)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 98	COST/ 1000
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 4	移動力/ 4/32
□雷射槍	△雷射劍	×飛彈倉/6	○飛彈發射器/6

JEGAN積根(ジェガン)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 114	COST/ 1500
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 4	移動力/ 4/34
□雷射槍	△雷射劍	×手榴彈/6	○火神式機關砲/14

積根飛行形(ベースジャバー)
萬能飛行型　可佔領

TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 114	COST/ 1500
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 4	移動力/ 4/34
□雷射槍	△雷射劍	×手榴彈/6	○火箭/14

GUNDAM F91高達F91(ガンダムF91)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 4	搭載MS/ 0	ENERGY/ 170	COST/ 6000
生產回數/ 3	遠程火力/ 0	防禦力/ 20	移動力/ 5/40
□雷射槍	△雷射劍	×V.S.B.R./E08	○重機關砲/20

HEAVY-GUN(ヘビーガン)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 120	COST/ 1800
生產回數/ 2	遠程火力/ 0	防禦力/ 4	移動力/ 4/40
□雷射槍	△雷射劍	×手榴彈/4	○火神式機關砲/16

舊渣古(旧ザク)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 68	COST/ 300
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 1	移動力/ 4/20
□渣古機關槍	△熱能斧	×渣古火箭砲/3	

ZAKU II渣古II(ザクII)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 72	COST/ 500
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 1	移動力/ 4/28
□渣古機關槍	△熱能斧	×渣古火箭砲/3	○手榴彈/3

ZAKU II FZ渣古II FZ(ザクIIFZ)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 98	COST/ 800
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 4	移動力/ 4/30
□機關槍	△熱能斧	×火箭砲/2	○擴散手榴彈/2

ZAKU II S渣古II S(ザクIIS)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 98	COST/ 800
生產回數/ 3	遠程火力/ 0	防禦力/ 4	移動力/ 5/36
□渣古機關槍	△熱能斧	×渣古火箭砲/4	○擴散手榴彈/4

GELGOOG綠勇士(ゲルググ)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 98	COST/ 1000
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 4	移動力/ 4/30
□雷射槍	△雷射長刀	×火箭砲/4	

GELGOOG J紅勇士J(ゲルググJ)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 3	搭載MS/ 0	ENERGY/ 132	COST/ 3300
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 10	移動力/ 5/35
□雷射機槍	△雷射長刀	×火箭砲/8	○火神式機關砲/16



GELGOOG S紅勇士S(ゲルググS)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 3	搭載MS/ 0	ENERGY/ 128	COST/ 3100
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 5	移動力/ 5/35
□雷射槍	△雷射長刀	×火箭砲/8	

強人(ギャン)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 104	COST/ 1000
生產回數/ 2	遠程火力/ 0	防禦力/ 9	移動力/ 4/35
□盾部飛彈	△雷射劍	×機雷/6	

KAMPFER京寶凡(ケンプファー)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 130	COST/ 2000
生產回數/ 2	遠程火力/ 0	防禦力/ 7	移動力/ 4/20
□散彈槍	△雷射劍	×火箭砲/6	○火神式機關砲/18

GEGERBERA TETRA(ガーベテテトラ)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 4	搭載MS/ 0	ENERGY/ 154	COST/ 5000
生產回數/ 2	遠程火力/ 0	防禦力/ 20	移動力/ 4/40
□雷射機槍	△雷射劍	○機關砲/18	

GM II吉姆II(ジムII)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 76	COST/ 600
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 1	移動力/ 4/28
□雷射槍	△雷射劍	×特級火箭砲/4	○火神式機關砲/12

NEMO尼姆(ネム)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 98	COST/ 900
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 5	移動力/ 4/30
□雷射槍	△雷射劍	×特級火箭砲/4	○火神式機關砲/14

尼姆飛行型(ドダイ カイ)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 98	COST/ 900
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 5	移動力/ 4/30
□雷射槍	△雷射劍	×特級火箭砲/4	○火箭/14

RICK-DIAS歷奇戴亞斯(リック・ディアス)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 112	COST/ 1400
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 5	移動力/ 4/30
□雷射手槍	△雷射劍	×大型火箭砲/6	○火神式機關砲/18

GUNDAM MK-II高達MK-II(ガンダムMK-II)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 144	COST/ 1000
生產回數/ 2	遠程火力/ 0	防禦力/ 4	移動力/ 4/32
□雷射槍	△雷射劍	×火箭砲/6	○火神式機關砲倉/20

SUPER GUNDAM超級高達(スーパーガンダム)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 3	搭載MS/ 0	ENERGY/ 155	COST/ 1000
生產回數/ 2	遠程火力/ 0	防禦力/ 10	移動力/ 5/35
□長程雷射槍	△雷射劍	×飛彈倉/8	○火神式機關砲倉/20

FULL ARMOR ZZ全裝甲ZZ高達(フルアーマーZZ)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 4	搭載MS/ 0	ENERGY/ 220	COST/ 7000
生產回數/ 3	遠程火力/ 0	防禦力/ 35	移動力/ 5/40
□二連裝雷射槍	△超級雷射劍	×二連發米加粒子砲/E08	○飛彈倉/20

MARASAI(マラサイ)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 76	COST/ 900
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 1	移動力/ 4/30
□雷射槍	△雷射劍	○火神式機關砲/12	





GALBALDY β(ガルバルディβ)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 70	COST/ 800
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 1	移動力/ 5/24
□雷射槍	△雷射劍	×導彈/4	





巴沙姆(バーザム)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 106	COST/ 1100
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 4	移動力/ 4/29
□雷射槍	△雷射劍	○火神式機關砲倉/20	



THE・O迪奧(ジ・オ)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 4	搭載MS/ 0	ENERGY/ 165	COST/ 6000
生產回數/ 3	遠程火力/ 0	防禦力/ 22	移動力/ 5/100
□雷射槍	△超級雷射劍	×下段雷射劍	



ZAKU III渣古III(ザクIII)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 3	搭載MS/ 0	ENERGY/ 144	COST/ 3600
生產回數/ 2	遠程火力/ 0	防禦力/ 10	移動力/ 4/40
□雷射槍	△雷射劍	×米加粒子砲/E02	○二連裝雷射砲/E01



R-JARJA(R・ジャジャ)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 3	搭載MS/ 0	ENERGY/ 136	COST/ 3000
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 10	移動力/ 5/32
□雷射槍	△雷射劍	×飛彈倉/8	



REGELGU(リゲルグ)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領

TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 118	COST/ 1200
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 4	移動力/ 5/40
□雷射槍	△雷射劍	×手榴彈	○飛彈倉/6

遊戲中登場全MS、戰艦能力值一覽表

GEARA DOGA居勒德加(ギラドーガ)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 2　搭載MS/ 0　ENERGY/ 104　COST/ 1500
生產回數/ 1　遠程火力/ 0　防禦力/ 4　移動力/ 4/32
□雷射機槍　△雷射劍　×火箭砲/3　○榴彈發射器/4

居勒德加飛行型(シャクルズ)
萬能飛行型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 2　搭載MS/ 0　ENERGY/ 104　COST/ 1500
生產回數/ 1　遠程火力/ 0　防禦力/ 4　移動力/ 4/32
□雷射機槍　△雷射劍　×火箭/3　○榴彈發射器/4

GEARA DOGA CS居勒德加指揮官型(ギラドーガCS)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 3　搭載MS/ 0　ENERGY/ 136　COST/ 2900
生產回數/ 2　遠程火力/ 0　防禦力/ 10　移動力/ 4/34
□雷射機槍　△雷射劍　×火箭砲/6　○榴彈發射器/4

DEN'AN-ZON(デナン・ゾン)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 1　搭載MS/ 0　ENERGY/ 86　COST/ 1200
生產回數/ 1　遠程火力/ 0　防禦力/ 2　移動力/ 4/30
□重機關槍　△雷射劍　×二連裝雷射槍　○雷射飛矛/2

DEN'AN-KEN(デナン・ゲー)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 1　搭載MS/ 0　ENERGY/ 98　COST/ 1400
生產回數/ 2　遠程火力/ 0　防禦力/ 2　移動力/ 4/30
□雷射槍　△雷射劍　×重雷射槍/E02　○手榴彈/3

BERGA-TARAS(ベルガ・ダラス)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 2　搭載MS/ 0　ENERGY/ 118　COST/ 1800
生產回數/ 2　遠程火力/ 0　防禦力/ 5　移動力/ 4/36
□重機關槍　△雷射劍　○雷射飛矛/2

BERGA-GIROS(ベルガ・ギロス)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 3　搭載MS/ 0　ENERGY/ 138　COST/ 3400
生產回數/ 2　遠程火力/ 0　防禦力/ 10　移動力/ 4/30
□重機關槍　△雷射劍　○雷射飛矛/2

BERGA-GIROS B(ベルガ・ギロスB)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4　搭載MS/ 0　ENERGY/ 158　COST/ 3800
生產回數/ 2　遠程火力/ 0　防禦力/ 20　移動力/ 5/45
□重機關槍　△雷射劍　○雷射飛矛/2

VIGNA-GHINA維娜姬娜(ビギナ・ギナ)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4　搭載MS/ 0　ENERGY/ 174　COST/ 6000
生產回數/ 3　遠程火力/ 0　防禦力/ 22　移動力/ 5/42
□重機關槍　△雷射槍　×雷射砲/E01

JAVELIN(ジャベリン)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 1　搭載MS/ 0　ENERGY/ 78　COST/ 1200
生產回數/ 1　遠程火力/ 0　防禦力/ 2　移動力/ 4/30
□雷射槍　△雷射劍　×雷射飛矛/4　○火神式機關砲/12

GUN EZ高依捷(ガンイージ)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 1　搭載MS/ 0　ENERGY/ 104　COST/ 1900
生產回數/ 2　遠程火力/ 0　防禦力/ 1　移動力/ 4/25
□雷射槍　△雷射劍　×汎用發射器/8　○火神式機關砲/12

GUN BLASTOR(ガンブラスター)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 2　搭載MS/ 0　ENERGY/ 108　COST/ 1800
生產回數/ 1　遠程火力/ 0　防禦力/ 4　移動力/ 5/32
□雷射槍　△雷射劍　×汎用發射器/8　○雷射火箭砲/E08

RIG SHOKEW列吉煞高(リグ・シャッコー)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 2　搭載MS/ 0　ENERGY/ 120　COST/ 1800
生產回數/ 2　遠程火力/ 0　防禦力/ 5　移動力/ 5/30
□雷射槍　△雷射劍　○雷射束/4

桀拉夫(ゲドラフ)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 2　搭載MS/ 0　ENERGY/ 112　COST/ 1500
生產回數/ 1　遠程火力/ 0　防禦力/ 3　移動力/ 4/35
□雷射槍　△雷射劍

桀拉夫車輪型(アインラッド)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 2　搭載MS/ 0　ENERGY/ 112　COST/ 1500
生產回數/ 1　遠程火力/ 0　防禦力/ 9　移動力/ 4/35
□雷射砲　×飛彈倉/6

萊布斯(ノブッシ)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 1　搭載MS/ 0　ENERGY/ 74　COST/ 500
生產回數/ 1　遠程火力/ 0　防禦力/ 1　移動力/ 4/28
□雷射槍　△雷射劍　○火神式機關砲/12

DEVIL GUNDAM魔鬼高達(デビルガンダム)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 5　搭載MS/ 0　ENERGY/ 666　COST/ 9800
生產回數/ 6　遠程火力/ 0　防禦力/ 20　移動力/ 5/255
□雷射砲　△觸爪　○火神式機關砲/99

DEATH ARMY死亡兵團(デスアーミー)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 1　搭載MS/ 0　ENERGY/ 78　COST/ 300
生產回數/ 1　遠程火力/ 0　防禦力/ 1　移動力/ 4/28
□雷射槍　△棍棒

MAGANAC麥亞勒(マグアナック)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 2　搭載MS/ 0　ENERGY/ 114　COST/ 1800
生產回數/ 1　遠程火力/ 0　防禦力/ 4　移動力/ 4/31
□雷射槍　△熱能巨斧　○火神式機關砲/14

TALLGEESE多魯桀斯(トールギス)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4　搭載MS/ 0　ENERGY/ 170　COST/ 8000
生產回數/ 2　遠程火力/ 0　防禦力/ 20　移動力/ 6/50
□大型火箭砲　△雷射劍　×手腕飛彈/6

LEO里奧(リーオー)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 1　搭載MS/ 0　ENERGY/ 72　COST/ 500
生產回數/ 1　遠程火力/ 0　防禦力/ 1　移動力/ 4/28
□機關槍　△雷射劍　×大型火箭砲/3

MERCURIUS(メリウリウス)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 3　搭載MS/ 0　ENERGY/ 148　COST/ 4700
生產回數/ 3　遠程火力/ 0　防禦力/ 14　移動力/ 4/38
□雷射槍　△雷射劍

VIRGO(ビルゴ)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4　搭載MS/ 0　ENERGY/ 175　COST/ 7500
生產回數/ 2　遠程火力/ 0　防禦力/ 20　移動力/ 4/45
□雷射槍　△雷射劍　×雷射砲/E08

GUNDAM VIRSAGO(ガンダムヴァサーゴ)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 5　搭載MS/ 0　ENERGY/ 245　COST/ 9600
生產回數/ 4　遠程火力/ 0　防禦力/ 30　移動力/ 8/80
□手腕雷射砲　△飛爪　×超音波砲/E06　○頭部火神式機關砲/45

PALACE ATHENE(パラス・アテネ)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 3　搭載MS/ 0　ENERGY/ 148　COST/ 3900
生產回數/ 2　遠程火力/ 6　防禦力/ 12　移動力/ 4/34
□二連裝雷射槍　△雷射劍　×大型爆彈/6　○腰部飛彈/10

ZSSA瑞沙(ズサ)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 1　搭載MS/ 0　ENERGY/ 88　COST/ 1000
生產回數/ 1　遠程火力/ 0　防禦力/ 1　移動力/ 4/28
□手榴彈　△雷射劍　×飛彈倉/10　○飛彈發射器/10

GUNDAM HEAVYARMS重裝高達(ガンダムヘビーアームズ)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4　搭載MS/ 0　ENERGY/ 170　COST/ 8000
生產回數/ 3　遠程火力/ 0　防禦力/ 22　移動力/ 5/50
□雷射格鬥砲　△重用短刃　×飛彈倉/18　○機關砲/60

GUNDAM LEOPARD(ガンダムレオパルド)
萬能滑行型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 5　搭載MS/ 0　ENERGY/ 240　COST/ 9600
生產回數/ 4　遠程火力/ 0　防禦力/ 34　移動力/ 3/80
□雷射格鬥砲　△雷射小刃　×爆彈/99　○榴彈發射器/40

DREISSEN多歷臣(ドライセン)
萬能滑行型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 2　搭載MS/ 0　ENERGY/ 118　COST/ 1800
生產回數/ 1　遠程火力/ 0　防禦力/ 5　移動力/ 4/32
□三連裝手槍　△雷射長矛　○導向機雷/3

多歷臣飛行型(ドダイ　カイ)
萬能飛行型　可佔領
TEC/ 2　搭載MS/ 0　ENERGY/ 118　COST/ 1800
生產回數/ 1　遠程火力/ 0　防禦力/ 5　移動力/ 4/32
□三連裝手槍　△雷射長矛　×火箭/4　○導向機雷/3

GAZU-L左勇士(ガズエル)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 3　搭載MS/ 0　ENERGY/ 142　COST/ 3700
生產回數/ 2　遠程火力/ 0　防禦力/ 10　移動力/ 5/35
□雷射槍　△雷射長刀　×雷射砲/E02

GAZU-R右勇士(ガズアル)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 3　搭載MS/ 0　ENERGY/ 142　COST/ 3700
生產回數/ 2　遠程火力/ 0　防禦力/ 10　移動力/ 5/35
□雷射槍　△雷射長刀　×雷射砲/E02

GUNDAM MAXTER(ガンダムマックスター)
萬能飛行型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 3　搭載MS/ 0　ENERGY/ 138　COST/ 4600
生產回數/ 3　遠程火力/ 0　防禦力/ 10　移動力/ 4/255
□雷射槍　△重拳　×火炎重拳/E02

DRAGON GUNDAM(ドラゴンガンダム)
萬能飛行型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4　搭載MS/ 0　ENERGY/ 170　COST/ 8000
生產回數/ 3　遠程火力/ 0　防禦力/ 20　移動力/ 4/255
□火神式機關砲　△龍爪　×飛龍旗/E06　○火炎放射/E02

BOLT GUNDAM(ボルトガンダム)
萬能飛行型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 3　搭載MS/ 0　ENERGY/ 180　COST/ 4300
生產回數/ 3　遠程火力/ 0　防禦力/ 12　移動力/ 3/255
□火神式機關砲　△回旋鐵球　×前擊鐵球

GUNDAM SPIEGEL(ガンダムシュピーゲル)
萬能飛行型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4　搭載MS/ 0　ENERGY/ 158　COST/ 8000
生產回數/ 3　遠程火力/ 0　防禦力/ 18　移動力/ 5/255
□三向飛矛　△雷射刃刃　×電磁網/6　○S.U.D./E06

遊戲中登場全MS、戰艦能力值一覽表

NOBEL GUNDAM(ノーベルガンダム)
萬能飛行型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4 搭載MS/ 0 ENERGY/ 164 COST/ 8000
生產回數/ 3 遠程火力/ 0 防禦力/ 20 移動力/ 4/255
□火神式機關砲 △緞帶 ○狂戰士模式/E01

RISING GUNDAM(ライジングガンダム)
萬能飛行型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 3 搭載MS/ 0 ENERGY/ 128 COST/ 4600
生產回數/ 2 遠程火力/ 4 防禦力/ 10 移動力/ 4/255
□雷射弓 △熱能長刀 ×超雷射弓/E04 ○火神式機關砲

GUNDAM DEATHSCYTHE死神高達(ガンダムデスサイズ)
萬能移動型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4 搭載MS/ 0 ENERGY/ 165 COST/ 8000
生產回數/ 3 遠程火力/ 0 防禦力/ 18 移動力/ 5/50
□機關砲 △雷射鐮刀 ○火神式機關砲/25

GUNDAM DEATHSCYTHE HELL地獄死神高達(ガンダムデスサイズヘル)
萬能移動型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 5 搭載MS/ 0 ENERGY/ 240 COST/ 9600
生產回數/ 3 遠程火力/ 0 防禦力/ 30 移動力/ 6/80
□雷射小刀 △雙雷射鐮刀 ○火神式機關砲/25

SHENLONG GUNDAM神龍高達(シェンロンガンダム)
萬能移動型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4 搭載MS/ 0 ENERGY/ 165 COST/ 8000
生產回數/ 3 遠程火力/ 0 防禦力/ 20 移動力/ 5/50
□火神式機關砲 △龍爪 ×雷射長刀/E06 ○火炎放射/E01

ALTRON GUNDAM雙龍高達(アルトロンガンダム)
萬能移動型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 5 搭載MS/ 0 ENERGY/ 240 COST/ 9600
生產回數/ 3 遠程火力/ 0 防禦力/ 32 移動力/ 5/80
□火神式機關砲 △龍爪 ×雷射長刀/E06 ○火炎放射/E01

GUNDAM SANDROCK沙漠高達(ガンダムサンドロック)
萬能移動型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4 搭載MS/ 0 ENERGY/ 185 COST/ 8000
生產回數/ 3 遠程火力/ 0 防禦力/ 24 移動力/ 5/50
□雷射機槍 △熱能曲刃 ×導彈/8 ○火神式機關砲/16

布利諾吉(ボリノーク・サマーン)
萬能移動型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 3 搭載MS/ 0 ENERGY/ 134 COST/ 3200
生產回數/ 2 遠程火力/ 0 防禦力/ 10 移動力/ 5/50
□三連裝雷射槍 △熱能巨斧 ×榴彈發射器/8

DAHGI-IRIS(ダギ・イルス)
萬能飛行型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 2 搭載MS/ 0 ENERGY/ 106 COST/ 1200
生產回數/ 1 遠程火力/ 0 防禦力/ 4 移動力/ 5/46
□雷射槍 △雷射劍 ×擴散雷射砲/E02

GM CANNON II吉姆大砲II(ジム・キャノンII)
萬能移動型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 1 搭載MS/ 0 ENERGY/ 72 COST/ 700
生產回數/ 1 遠程火力/ 3 防禦力/ 2 移動力/ 4/28
□機關槍 △雷射劍 ×雷射砲/E02 ○火神式機關砲/12

GUN CANNON雷射大砲(ガンキャノン)
萬能移動型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 1 搭載MS/ 0 ENERGY/ 104 COST/ 1300
生產回數/ 2 遠程火力/ 3 防禦力/ 3 移動力/ 4/28
□雷射槍 ×加農砲/12 ○火神式機關砲/12

GUN TANK太空坦克(ガンタンク)
萬能履帶型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 1 搭載MS/ 0 ENERGY/ 98 COST/ 1000
生產回數/ 2 遠程火力/ 4 防禦力/ 2 移動力/ 3/24
□加農砲 ○小型導彈/16

GUN CANNON D雷射大砲D(ガンキャノンD)
萬能移動型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 2 搭載MS/ 0 ENERGY/ 84 COST/ 1000
生產回數/ 1 遠程火力/ 3 防禦力/ 4 移動力/ 4/28
□機關槍 ×加農砲/20 ○火神式機關砲/16

GROUND GUNDAM獅王爭霸(グランドガンダム)
萬能移動型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 3 搭載MS/ 0 ENERGY/ 152 COST/ 3500
生產回數/ 2 遠程火力/ 5 防禦力/ 10 移動力/ 4/255
□三連裝加農砲 △有線爪 ×獅子吼/E02

ν GUNDAM ν 高達(ν ガンダム)
萬能移動型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4 搭載MS/ 0 ENERGY/ 170 COST/ 6000
生產回數/ 3 遠程火力/ 0 防禦力/ 20 移動力/ 5/40
□雷射槍 △雷射劍 ×飛翔砲/12 ○新特級火箭砲/8

QUBELEY卡碧尼(キュベレイ)
萬能移動型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4 搭載MS/ 0 ENERGY/ 155 COST/ 4600
生產回數/ 2 遠程火力/ 0 防禦力/ 20 移動力/ 4/38
□手腕雷射砲 △雷射劍 ×圓錘砲/14

京麥吉(ゲーマルク)
萬能移動型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4 搭載MS/ 0 ENERGY/ 172 COST/ 5200
生產回數/ 3 遠程火力/ 0 防禦力/ 22 移動力/ 4/40
□擴散手腕雷射砲 △雷射劍 ×圓錘砲/28 ○超擴散米加粒子砲/E04

HAMMA-HAMMA(ハンマ・ハンマ)
萬能移動型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 3 搭載MS/ 0 ENERGY/ 138 COST/ 4300
生產回數/ 3 遠程火力/ 0 防禦力/ 11 移動力/ 4/30
□擴散手腕雷射砲 △雷射劍 ×擴散雷射線控砲/8 ○盾部雷射砲/E02



JADA-DOGA乍德德加(ヤクト・ドーガ)
萬能移動型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 3 搭載MS/ 0 ENERGY/ 136 COST/ 3600
生產回數/ 3 遠程火力/ 0 防禦力/ 10 移動力/ 4/34
□雷射突擊槍 △雷射劍 ×圓錘砲/6 ○盾部雷射砲/E02

SAZABI沙煞比(サザビー)
萬能移動型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4 搭載MS/ 0 ENERGY/ 168 COST/ 5000
生產回數/ 3 遠程火力/ 0 防禦力/ 22 移動力/ 5/45
□雷射短槍 △雷射劍 ×圓錘砲/12 ○米加粒子砲/E04

CONTIO高迪奧(コンティオ)
萬能移動型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 3 搭載MS/ 0 ENERGY/ 146 COST/ 4300
生產回數/ 2 遠程火力/ 0 防禦力/ 10 移動力/ 4/40
□雷射槍 △雷射劍 ×浮游飛爪砲/4 ○噴射雷射砲/E04

京嘉索(ゲンガオゾ)
萬能移動型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4 搭載MS/ 0 ENERGY/ 180 COST/ 7500
生產回數/ 3 遠程火力/ 0 防禦力/ 20 移動力/ 5/45
□雷射槍 △雷射釘頭槌 ×三向超雷射砲/E08

RIGU-CONTIO力吉高迪奧(リグ・コンティオ)
萬能移動型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 5 搭載MS/ 0 ENERGY/ 230 COST/ 7800
生產回數/ 3 遠程火力/ 0 防禦力/ 30 移動力/ 5/60
□雷射槍 △雷射劍 ×浮游飛爪砲/12 ○連射式超雷射砲/E08

GUNDAM ROSE(ガンダムローズ)
萬能飛行型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4 搭載MS/ 0 ENERGY/ 160 COST/ 8500
生產回數/ 3 遠程火力/ 0 防禦力/ 18 移動力/ 5/255
□火神式機關砲 △雷射劍 ×玫瑰飛翔砲/25

HIZACK高渣吉(ハイザック)
萬能移動型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 1 搭載MS/ 0 ENERGY/ 72 COST/ 1500
生產回數/ 1 遠程火力/ 0 防禦力/ 1 移動力/ 4/26
□渣古機關槍 △熱能斧 ×飛彈倉/4 特/超級能量砲/E071

HIZACK高渣吉飛行形(ゲター)
萬能飛行型 可佔領
TEC/ 1 搭載MS/ 0 ENERGY/ 72 COST/ 1500
生產回數/ 1 遠程火力/ 0 防禦力/ 1 移動力/ 4/26
□渣古機關槍 △熱能斧 ×飛彈倉/4 ○火箭/4

百式(百式)
萬能移動型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4 搭載MS/ 0 ENERGY/ 150 COST/ 6000
生產回數/ 2 遠程火力/ 0 防禦力/ 20 移動力/ 4/38
□雷射槍 △雷射劍 ×大型火箭砲/8 ○火神式機關砲/16 特/超破壞能量砲/E060

V2 ASSAULT BUSTER GUNDAM(V2アサルトバスター)
萬能飛行型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 5 搭載MS/ 0 ENERGY/ 210 COST/ 8200
生產回數/ 4 遠程火力/ 0 防禦力/ 30 移動力/ 6/255
□雷射槍 △雷射劍 ×超能量砲/E08 ○擴散雷射砲/E04 特/超能量砲/E080

贊力吉(ザンネック)
萬能飛行型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4 搭載MS/ 0 ENERGY/ 170 COST/ 8000
生產回數/ 4 遠程火力/ 0 防禦力/ 20 移動力/ 5/60
□雷射槍 △雷射劍 ×贊力吉大砲/E08 ○手榴彈/10 特/贊力吉大砲/E080

戈度拉登(ゴトラタン)
萬能移動型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4 搭載MS/ 0 ENERGY/ 175 COST/ 8000
生產回數/ 4 遠程火力/ 0 防禦力/ 24 移動力/ 5/40
□雷射槍 △雷射椙 ○雷射切刃/8 特/超能量砲/E080

GUNDAM X高達X(ガンダムX)
萬能飛行型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4 搭載MS/ 0 ENERGY/ 230 COST/ 9800
生產回數/ 4 遠程火力/ 0 防禦力/ 30 移動力/ 5/80
□雷射槍 △超雷射劍 ○擴散火神式機關砲/45 特/殖民衛星砲/E040

VAY EATE(ヴァイエイト)
萬能移動型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 3 搭載MS/ 0 ENERGY/ 148 COST/ 4700
生產回數/ 3 遠程火力/ 0 防禦力/ 6 移動力/ 4/38
□雷射槍 ×雷射大砲/E12 特/雷射大砲/E060

GP02A(GP02Aサイサリス)
萬能移動型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 3 搭載MS/ 0 ENERGY/ 170 COST/ 6000
生產回數/ 3 遠程火力/ 0 防禦力/ 24 移動力/ 4/90
□火神式機關砲 △雷射劍 特/核彈火箭砲

SHINING GUNDAM閃光高達(シャイニングガンダム)
萬能飛行型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4 搭載MS/ 0 ENERGY/ 174 COST/ 9000
生產回數/ 4 遠程火力/ 0 防禦力/ 20 移動力/ 5/255
□機關砲 △超雷射劍 ×閃光能量指/E10 ○超級模式/E01 特/石破天驚拳

GOD GUNDAM神高達(ゴッドガンダム)
萬能飛行型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 5 搭載MS/ 0 ENERGY/ 245 COST/ 9900
生產回數/ 4 遠程火力/ 0 防禦力/ 35 移動力/ 5/255
□機關砲 △超雷射劍 ×神能量指/E16 ○超級模式/E01 特/石破天驚拳*

MASTER GUNDAM(マスターガンダム)
萬能飛行型 宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4 搭載MS/ 0 ENERGY/ 178 COST/ 9000
生產回數/ 4 遠程火力/ 0 防禦力/ 22 移動力/ 6/255
△有線爪 ×暗黑能量指/E09 特/石破天驚拳

DOVEN WOLF(ドーベンウルフ)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4　搭載MS/ 0　ENERGY/ 160　COST/ 5500
生產回數/ 2　遠程火力/ 0　防禦力/ 20　移動力/ 5/40
□雷射槍　△雷射劍　×浮游線控砲/6　○手榴彈/4　特/超能量砲/E080

BYARLANT(バイアラン)
萬能飛行型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 2　搭載MS/ 0　ENERGY/ 104　COST/ 1200
生產回數/ 2　遠程火力/ 0　防禦力/ 4　移動力/ 5/58
□手腕雷射砲　△雷射劍

GUNDAM HEAVEN SWORD天劍絕刀(ガンダムヘブンズソード)
萬能飛行型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 3　搭載MS/ 0　ENERGY/ 126　COST/ 2700
生產回數/ 2　遠程火力/ 0　防禦力/ 9　移動力/ 6/255
□火神式機關砲　△鋼爪

Re-GZ靈格斯(リ・ガズィ)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 3　搭載MS/ 0　ENERGY/ 138　COST/ 3800
生產回數/ 2　遠程火力/ 0　防禦力/ 8　移動力/ 4/45
□雷射槍　△雷射劍　×手榴彈/2　○火神式機關砲/16

Re-GZ BWS靈格斯飛行型(リ・ガズィBWS)
萬能飛行型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 3　搭載MS/ 0　ENERGY/ 138　COST/ 3800
生產回數/ 2　遠程火力/ 0　防禦力/ 10　移動力/ 4/45
□雷射槍　×雷射大砲/E04

V GUNDAM勝利高達(Vガンダム)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 2　搭載MS/ 0　ENERGY/ 120　COST/ 2000
生產回數/ 2　遠程火力/ 0　防禦力/ 4　移動力/ 4/55
□雷射槍　△雷射劍　○火神式機關砲/14

V GUNDAM MA勝利高達MA形態(VガンダムMA)
萬能飛行型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 2　搭載MS/ 0　ENERGY/ 120　COST/ 2000
生產回數/ 2　遠程火力/ 0　防禦力/ 3　移動力/ 4/55
□雷射槍　○火神式機關砲/14

V-dash GUNDAM(V'ガンダム)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 3　搭載MS/ 0　ENERGY/ 148　COST/ 4600
生產回數/ 2　遠程火力/ 0　防禦力/ 10　移動力/ 5/60
□雷射槍　△雷射劍　×速射雷射砲/E02　○肩部雷射砲/E04

V-dash GUNDAM MA(V'ガンダムMA)
萬能飛行型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 3　搭載MS/ 0　ENERGY/ 148　COST/ 4600
生產回數/ 2　遠程火力/ 0　防禦力/ 9　移動力/ 5/60
□雷射槍　△雷射砲　×速射雷射砲/E01　○火神式機關砲/14

GUNDAM ASHTARON(Gアシュタロン)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 5　搭載MS/ 0　ENERGY/ 248　COST/ 9600
生產回數/ 4　遠程火力/ 0　防禦力/ 30　移動力/ 6/100
□鉗腕雷射砲　△雷射劍　×原子鉗腕/E12　○機關砲/20

GUNDAM ASHTARON MA(GアシュタロンMA)
萬能飛行型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 5　搭載MS/ 0　ENERGY/ 248　COST/ 9600
生產回數/ 4　遠程火力/ 0　防禦力/ 35　移動力/ 6/100
□鉗腕雷射砲　○鼻雷射砲/20

METHUSS密達斯(メタス)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 2　搭載MS/ 0　ENERGY/ 100　COST/ 1000
生產回數/ 1　遠程火力/ 0　防禦力/ 3　移動力/ 4/45
□雷射槍　△雷射劍

METHUSS MA密達斯MA形態(メタスMA)
萬能飛行型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 2　搭載MS/ 0　ENERGY/ 100　COST/ 1000
生產回數/ 1　遠程火力/ 0　防禦力/ 3　移動力/ 4/45
□雷射槍

Z GUNDAM Z高達(Zガンダム)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4　搭載MS/ 0　ENERGY/ 160　COST/ 6500
生產回數/ 3　遠程火力/ 0　防禦力/ 20　移動力/ 5/66
□雷射槍　△雷射劍　×手榴彈/8　○火神式機關砲/20　特/超能量砲/E080

WINDRIDER Z高達飛行形態(ウェイブライダー)
萬能飛行型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4　搭載MS/ 0　ENERGY/ 160　COST/ 6500
生產回數/ 3　遠程火力/ 0　防禦力/ 20　移動力/ 5/66
□雷射槍　×雷射砲/E08

ZZ GUNDAM ZZ高達(ZZガンダム)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4　搭載MS/ 0　ENERGY/ 178　COST/ 7000
生產回數/ 3　遠程火力/ 0　防禦力/ 22　移動力/ 4/61
□二連裝雷射槍　△超雷射劍　×超米加粒子砲/E12　○飛彈倉/10

ZZ高達飛行形態(G−フォートレス)
萬能飛行型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4　搭載MS/ 0　ENERGY/ 178　COST/ 7000
生產回數/ 3　遠程火力/ 0　防禦力/ 18　移動力/ 4/61
□二連裝雷射槍　○飛彈倉/10

GAPLANT(ギャプラン)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 3　搭載MS/ 0　ENERGY/ 134　COST/ 3500
生產回數/ 2　遠程火力/ 0　防禦力/ 9　移動力/ 5/35
□雷射槍　△雷射劍

GAPLANT MA(ギャプランMA)
萬能飛行型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 3　搭載MS/ 0　ENERGY/ 134　COST/ 3500
生產回數/ 2　遠程火力/ 0　防禦力/ 8　移動力/ 5/35
□雷射槍

HOUND-DOG(ハウンドドック)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4　搭載MS/ 0　ENERGY/ 160　COST/ 5800
生產回數/ 3　遠程火力/ 0　防禦力/ 16　移動力/ 4/50
□雷射槍　△鋼爪　×擴散米加粒子砲/E08

HOUND-DOG MA(ハウンドドック MA)
萬能飛行型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4　搭載MS/ 0　ENERGY/ 160　COST/ 5800
生產回數/ 3　遠程火力/ 0　防禦力/ 24　移動力/ 4/50
□雷射槍　×擴散米加粒子砲/E04

MESSALA密沙娜(メッサーラ)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4　搭載MS/ 0　ENERGY/ 154　COST/ 5400
生產回數/ 3　遠程火力/ 0　防禦力/ 16　移動力/ 5/60
□三方向雷射砲　△雷射劍　×飛彈倉/24　○手榴彈/8

MESSALA MA密沙娜MA形態(メッサーラ MA)
萬能飛行型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 4　搭載MS/ 0　ENERGY/ 154　COST/ 5400
生產回數/ 3　遠程火力/ 0　防禦力/ 24　移動力/ 4/50
□三方向雷射砲　×飛彈倉/24

GAZA-C加撒C(ガザC)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 1　搭載MS/ 0　ENERGY/ 84　COST/ 700
生產回數/ 1　遠程火力/ 0　防禦力/ 2　移動力/ 4/28
□肩部雷射砲　△雷射劍

GAZA-C MA加撒C MA形態(ガザC MA)
萬能飛行型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 1　搭載MS/ 0　ENERGY/ 84　COST/ 700
生產回數/ 1　遠程火力/ 0　防禦力/ 2　移動力/ 4/28
□肩部雷射砲　×雷射砲/E02

GAZA-D加撒D(ガザD)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 1　搭載MS/ 0　ENERGY/ 84　COST/ 900
生產回數/ 1　遠程火力/ 0　防禦力/ 2　移動力/ 4/30
□肩部雷射砲　△雷射劍　○飛彈發射器/4

GAZA-D MA加撒D MA形態(ガザD MA)
萬能飛行型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 1　搭載MS/ 0　ENERGY/ 84　COST/ 900
生產回數/ 1　遠程火力/ 0　防禦力/ 2　移動力/ 4/30
□肩部雷射砲　×雷射砲/E02　○飛彈發射器/4

GA-ZOWMN(ガ・ゾウム)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 2　搭載MS/ 0　ENERGY/ 108　COST/ 1200
生產回數/ 1　遠程火力/ 0　防禦力/ 3　移動力/ 4/45
□重肩部雷射砲　△雷射劍　○飛彈發射器/8

GA-ZOWMN MA(ガ・ゾウム MA)
萬能飛行型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 2　搭載MS/ 0　ENERGY/ 108　COST/ 1200
生產回數/ 1　遠程火力/ 0　防禦力/ 3　移動力/ 4/45
□重肩部雷射砲　×雷射砲/E02　○飛彈發射器/8

BAWOO龍飛(バウ)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 2　搭載MS/ 0　ENERGY/ 116　COST/ 2000
生產回數/ 2　遠程火力/ 0　防禦力/ 4　移動力/ 4/58
□雷射槍　△雷射劍　×盾牌雷射砲/E04

BAWOO MA龍飛MA形態(バウ MA)
萬能飛行型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 2　搭載MS/ 0　ENERGY/ 116　COST/ 2000
生產回數/ 2　遠程火力/ 0　防禦力/ 3　移動力/ 4/58
□雷射槍　○飛彈/8

TAURUS杜拉斯(トーラス)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 3　搭載MS/ 0　ENERGY/ 124　COST/ 3500
生產回數/ 1　遠程火力/ 0　防禦力/ 10　移動力/ 4/54
□雷射槍　×雷射大砲/E02

TAURUS MA杜拉斯MA形態(トーラス MA)
萬能飛行型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 3　搭載MS/ 0　ENERGY/ 124　COST/ 3500
生產回數/ 1　遠程火力/ 0　防禦力/ 9　移動力/ 4/54
□雷射槍　×雷射大砲/E02

GUNDAM AIRMASTER高達空中之王(ガンダムエアマスター)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 5　搭載MS/ 0　ENERGY/ 210　COST/ 9600
生產回數/ 4　遠程火力/ 0　防禦力/ 30　移動力/ 7/100
□雷射槍　○頭部火神式機關砲/45

GUNDAM AIRMASTER MA高達空中之王MA形態(GエアマスターMA)
萬能飛行型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 5　搭載MS/ 0　ENERGY/ 210　COST/ 9600
生產回數/ 4　遠程火力/ 0　防禦力/ 30　移動力/ 7/100
□雷射槍　○火神式機關砲/45

GUNDAM EPYON(ガンダムエピオン)
萬能移動型　宇宙・地球・月 可佔領
TEC/ 5　搭載MS/ 0　ENERGY/ 240　COST/ 9800
生產回數/ 3　遠程火力/ 0　防禦力/ 32　移動力/ 6/130
□熱能鞭　△超雷射劍

GUNDAM EPYON MA（ガンダムエピオン MA）

萬能飛行型	宇宙・地球・月	可佔領	
TEC/ 5	搭載MS/ 0	ENERGY/ 240	COST/ 9800
生產回數/ 3	遠程火力/ 0	防禦力/ 30	移動力/ 6/130
△超雷射劍			

V2 GUNDAM（V2ガンダム）

萬能飛行型	宇宙・地球・月	可佔領	
TEC/ 4	搭載MS/ 0	ENERGY/ 180	COST/ 8000
生產回數/ 4	遠程火力/ 0	防禦力/ 20	移動力/ 6/255
□雷射槍 △雷射劍	×超雷射槍/E08	○火神式機關砲/20	特/超雷射槍/E080

V2 GUNDAM MA（V2ガンダム MA）

萬能飛行型	宇宙・地球・月	可佔領	
TEC/ 4	搭載MS/ 0	ENERGY/ 180	COST/ 8000
生產回數/ 4	遠程火力/ 0	防禦力/ 19	移動力/ 6/255
□雷射槍	×超雷射槍/E08	○火神式機關砲/20	

WING GUNDAM飛翼高達（Wガンダム）

萬能移動型	宇宙・地球・月	可佔領	
TEC/ 4	搭載MS/ 0	ENERGY/ 164	COST/ 8500
生產回數/ 3	遠程火力/ 0	防禦力/ 22	移動力/ 6/100
□雷射槍 △雷射劍	×破滅雷射槍/3	○機關砲	特/破滅雷射槍

WING GUNDAM MA飛翼高達MA形態（Wガンダム MA）

萬能飛行型	宇宙・地球・月	可佔領	
TEC/ 4	搭載MS/ 0	ENERGY/ 164	COST/ 8500
生產回數/ 3	遠程火力/ 0	防禦力/ 20	移動力/ 6/100
□雷射槍	×破滅雷射槍/3		

WING GUNDAM 0零式飛翼高達（Wガンダム0）

萬能移動型	宇宙・地球・月	可佔領	
TEC/ 5	搭載MS/ 0	ENERGY/ 235	COST/ 9700
生產回數/ 4	遠程火力/ 0	防禦力/ 30	移動力/ 7/100
□雷射槍 △雷射劍	×二連裝破滅雷射槍/3	特/二連裝破滅雷射槍/3	

WING GUNDAM 0 MA零式飛翼高達MA形態（Wガンダム0 MA）

萬能飛行型	宇宙・地球・月	可佔領	
TEC/ 5	搭載MS/ 0	ENERGY/ 235	COST/ 9700
生產回數/ 4	遠程火力/ 0	防禦力/ 25	移動力/ 7/100
□雷射槍	×二連裝破滅雷射槍/3		

GP03-S機械人形態（GP03-Sステイメン）

宇宙移動型	宇宙・月	可佔領	
TEC/ 5	搭載MS/ 0	ENERGY/ 144	COST/ 3800
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 20	移動力/ 6/45
□雷射槍	△雷射劍	×大型火箭砲/6	

渣古II R2（ザクII R2）

宇宙移動型	宇宙・月	可佔領	
TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 98	COST/ 1000
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 4	移動力/ 5/36
□渣古機關槍	△熱能斧	×渣古火箭砲/2	○手榴彈/4

ZOLOAT素龍格（ゾロアット）

宇宙移動型	宇宙・月	可佔領	
TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 88	COST/ 1200
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 1	移動力/ 5/30
□雷射槍	△雷射劍	×上方向雷射砲/E02	○雷射飛索/2

杜拉殊（ドラッツェ）

宇宙飛行型	宇宙・月	可佔領	
TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 72	COST/ 300
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 1	移動力/ 4/40
□機關槍	△雷射劍		

BALL鐵球（ボール）

宇宙飛行型	宇宙・月	可佔領	
TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 64	COST/ 200
生產回數/ 1	遠程火力/ 3	防禦力/ 1	移動力/ 3/16
□加農砲	△鐵爪		

自護號（ジオング）

宇宙飛行型	宇宙・月	可佔領	
TEC/ 4	搭載MS/ 0	ENERGY/ 164	COST/ 4000
生產回數/ 3	遠程火力/ 0	防禦力/ 8	移動力/ 4/45
□擴散手腕砲	△米加粒子砲	×有線擴散手腕砲/6	○擴散米加粒子砲/E04

自護號頭部（ジオング・ヘッド）

宇宙飛行型	宇宙・月	可佔領	
TEC/ -	搭載MS/ 0	ENERGY/ 88	COST/ ----
生產回數/ -	遠程火力/ 0	防禦力/ 2	移動力/ 3/20
△米加粒子砲			

GABTHLEY（ガブスレイ）

宇宙移動型	宇宙・月	可佔領	
TEC/ 3	搭載MS/ 0	ENERGY/ 134	COST/ 3700
生產回數/ 2	遠程火力/ 0	防禦力/ 10	移動力/ 4/54
□雷射狙擊槍	△雷射劍	○雷射槍/16	

GABTHLEY MA（ガブスレイ MA）

宇宙飛行型	宇宙・月	可佔領	
TEC/ 3	搭載MS/ 0	ENERGY/ 134	COST/ 3700
生產回數/ 2	遠程火力/ 0	防禦力/ 9	移動力/ 4/54
□雷射狙擊槍	○雷射槍/16		

HAMBRABI（ハンブラビ）

宇宙移動型	宇宙・月	可佔領	
TEC/ 3	搭載MS/ 0	ENERGY/ 130	COST/ 3900
生產回數/ 2	遠程火力/ 0	防禦力/ 10	移動力/ 4/48
□雷射槍	△雷射劍	×海蛇鞭/8	○雷射網/4

HAMBRABI MA（ハンブラビ MA）

宇宙飛行型	宇宙・月	可佔領	
TEC/ 3	搭載MS/ 0	ENERGY/ 130	COST/ 3900
生產回數/ 2	遠程火力/ 0	防禦力/ 10	移動力/ 4/48
□雷射槍	△雷射劍		

ABIGOR（アビゴル）

宇宙移動型	宇宙・月	可佔領	
TEC/ 3	搭載MS/ 0	ENERGY/ 138	COST/ 4300
生產回數/ 2	遠程火力/ 0	防禦力/ 10	移動力/ 4/58
□雷射手刀	△雷射鐮刀	○雷射電磁網/6	

ABIGOR MA（アビゴル MA）

宇宙飛行型	宇宙・月	可佔領	
TEC/ 3	搭載MS/ 0	ENERGY/ 138	COST/ 4300
生產回數/ 2	遠程火力/ 0	防禦力/ 10	移動力/ 4/58
□雷射砲	×雷射切刀/8		

RX-79 GUNDAM（RX-79ガンダム）

地上移動型	地球	可佔領	
TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 98	COST/ 1000
生產回數/ 2	遠程火力/ 0	防禦力/ 4	移動力/ 5/30
□機關槍	△雷射劍	×加農砲/8	○火神式機關砲/12

DOM大魔（ドム）

萬能滑行型	宇宙・地球・月	可佔領	
TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 80	COST/ 800
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 2	移動力/ 4/30
□大型火箭砲	△熱能劍	○擴散雷射線/2	

DIJEH（ディジェ）

地上移動型	地球	可佔領	
TEC/ 3	搭載MS/ 0	ENERGY/ 139	COST/ 3500
生產回數/ 2	遠程火力/ 0	防禦力/ 11	移動力/ 5/35
□雷射槍	△雷射劍	×大型火箭砲/8	○火神式機關砲/16

JAMESGUN（ジェムズガン）

地上移動型	地球	可佔領	
TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 82	COST/ 1200
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 2	移動力/ 5/30
□雷射槍	△雷射劍	○火神式機關砲/12	

ZOLLIDIA（ゾリディア）

地上移動型	地球	可佔領	
TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 108	COST/ 1400
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 4	移動力/ 5/45
□雷射槍	△雷射劍	○火神式機關砲/14	

G CANNON（G・キャノン）

萬能移動型	宇宙・地球・月	可佔領	
TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 124	COST/ 1800
生產回數/ 2	遠程火力/ 4	防禦力/ 4	移動力/ 4/42
□二連裝雷射槍	△雷射劍	×四連裝機關砲/18	○火神式機關砲/16

老虎（グフ）

地上移動型	地球	可佔領	
TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 72	COST/ 500
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 2	移動力/ 5/35
□手指機關砲	△熱能劍	×熱能鞭	○擴散手榴彈/3

老虎連輔助機（ドダイYS）

地上飛行型	地球	可佔領	
TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 72	COST/ 500
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 2	移動力/ 5/35
□手指機關砲	×熱能鞭	○飛彈/3	

撒美路（ザメル）

地上滑行型	地球	可佔領	
TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 100	COST/ 1000
生產回數/ 2	遠程火力/ 5	防禦力/ 4	移動力/ 4/28
□火神式機關砲	×加農砲	○飛彈倉/6	

TRAGOS（トラゴス）

地上滑行型	地球	可佔領	
TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 106	COST/ 1200
生產回數/ 2	遠程火力/ 5	防禦力/ 6	移動力/ 4/29
□雷射槍	×加農砲/20		

煞高（シャッコー）

地上飛行型	地球	可佔領	
TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 104	COST/ 1400
生產回數/ 2	遠程火力/ 0	防禦力/ 3	移動力/ 5/35
□雷射槍	△雷射劍	×肩部雷射砲/E02	

死亡飛鳥（デスバーティー）

地上飛行型	地球	可佔領	
TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 78	COST/ 400
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 1	移動力/ 4/40
□手腕雷射砲	△鋼爪		

ARIES（エアリーズ）

萬能飛行型	地球	可佔領	
TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 72	COST/ 700
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 1	移動力/ 4/26
□機關槍	×飛彈倉/4	○飛彈發射器/2	

ASSHIMAR（アッシマー）

地上移動型	地球	可佔領	
TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 116	COST/ 1500
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 3	移動力/ 4/50
□雷射槍			

ASSHIMAR MA（アッシマー MA）

地上飛行型	地球	可佔領	
TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 116	COST/ 1500
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 5	移動力/ 4/50
□雷射槍			



索龍（ゾロ）

地上飛行型	地球	可佔領	
TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 88	COST/ 1200
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 1	移動力/ 4/40
□格靈式機關砲	△雷射劍	×汎用型火砲/4	

索龍MA形態(ゾロ MA)

地上飛行型	地球	可佔領	
TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 88	COST/ 1200
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 1	移動力/ 4/40
□火神式機關砲	×飛彈倉/6	○炸彈/4	

TOMLIAT多姆力格(トムリアット)

地上飛行型	地球	可佔領	
TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 108	COST/ 1400
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 4	移動力/ 4/46
□雷射槍	△雷射巨斧	×汎用型火砲/4	○汎用型彈倉/4

TOMLIAT MA多姆力格MA形態(トムリアット MA)

地上飛行型	地球	可佔領	
TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 108	COST/ 1400
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 2	移動力/ 4/46
□火神式機關砲	×飛彈倉/8	○汎用型彈倉/4	

ZARU-MARINER水用渣古(ザク・マリナー)

水陸兩用型	地球	可佔領	
TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 72	COST/ 600
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 1	移動力/ 4/24
□飛彈發射槍	△熱能斧	×半導向飛彈/8	

卡普(カプール)

水陸兩用型	地球	可佔領	
TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 108	COST/ 1300
生產回數/ 2	遠程火力/ 0	防禦力/ 5	移動力/ 5/38
□雷射砲	△鋼爪	×超音波砲/E02	○飛彈/8

AQUA GM水用吉姆(アクアジム)

水陸兩用型	地球	可佔領	
TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 72	COST/ 600
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 1	移動力/ 4/24
□飛彈發射器	△雷射棒	×半導向飛彈/8	○飛彈倉/3

GUN DIVER水用高達(ガンダイバー)

水陸兩用型	地球	可佔領	
TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 98	COST/ 1500
生產回數/ 2	遠程火力/ 0	防禦力/ 4	移動力/ 5/30
□水用雷射槍	△雷射棒	×魚雷/8	○半導向飛彈/10

雙面蟹(ゾック)

水陸兩用型	地球	可佔領	
TEC/ 3	搭載MS/ 0	ENERGY/ 140	COST/ 3400
生產回數/ 2	遠程火力/ 0	防禦力/ 12	移動力/ 4/30
□二連裝前方米加粒子砲	△鋼爪	×二連裝後方米加粒子砲/E01	○上方雷射砲/E02

GOG愛爾蘭蟹(ゴッグ)

水陸兩用型	地球	可佔領	
TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 88	COST/ 800
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 2	移動力/ 4/30
□擴散雷射砲	△鋼爪	×半導向飛彈/8	

HYGOG高級愛爾蘭蟹(ハイゴッグ)

水陸兩用型	地球	可佔領	
TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 98	COST/ 1000
生產回數/ 2	遠程火力/ 0	防禦力/ 5	移動力/ 4/28
□手腕雷射砲	△鋼爪	×半導向飛彈/10	○手腕飛彈/2

ACGUY龜霸(アッガイ)

水陸兩用型	地球	可佔領	
TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 70	COST/ 600
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 1	移動力/ 5/38
□格鬪式機關砲	△鋼爪	×飛彈/8	

ZUGOCK魔蟹(ズゴック)

水陸兩用型	地球	可佔領	
TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 78	COST/ 800
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 1	移動力/ 4/32
□手腕雷射砲	△鋼爪	×飛彈/8	

ZUGOCK E魔蟹E型(ズゴックE)

水陸兩用型	地球	可佔領	
TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 88	COST/ 1100
生產回數/ 2	遠程火力/ 0	防禦力/ 4	移動力/ 6/30
□手腕雷射砲	△鋼爪	×飛彈/10	○手腕飛彈/2

ZUGOCK S魔蟹S型(ズゴックS)

水陸兩用型	地球	可佔領	
TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 88	COST/ 1100
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 4	移動力/ 6/32
□手腕雷射砲	△鋼爪	×飛彈/10	

WALTER GUNDAM笑傲江湖(ウォルターガンダム)

水陸兩用型	地球	可佔領	
TEC/ 3	搭載MS/ 0	ENERGY/ 138	COST/ 3700
生產回數/ 2	遠程火力/ 0	防禦力/ 12	移動力/ 5/255
□手腕雷射砲	△鋼爪		

死亡海軍(デスネイビー)

水中專用型	地球	不可佔領	
TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 78	COST/ 400
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 1	移動力/ 4/26
□雷射砲	△雷射三叉戟		

格古尤(ガルグイユ)

水陸兩用型	地球	可佔領	
TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 114	COST/ 1700
生產回數/ 2	遠程火力/ 0	防禦力/ 4	移動力/ 5/40
□雷射砲	△鋼爪	×大型飛彈/2	○半導向飛彈

PISCES(パイシーズ)

水陸兩用型	地球	可佔領	
TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 70	COST/ 700
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 1	移動力/ 4/24
□飛彈	△鋼爪	×半導向飛彈/6	

京麥煞(クィン・マンサ)

萬能移動型	宇宙・地球・月	可佔領	
TEC/ 5	搭載MS/ 0	ENERGY/ 285	COST/ 8300
生產回數/ 3	遠程火力/ 0	防禦力/ 35	移動力/ 4/80
□手腕雷射砲	△超雷射劍	×圓鋸砲/32	○二連裝超米加粒子砲/E08

PSYCO-GUNDAM重高達(サイコガンダム)

萬能移動型	宇宙・地球・月	可佔領	
TEC/ 4	搭載MS/ 0	ENERGY/ 200	COST/ 8000
生產回數/ 3	遠程火力/ 0	防禦力/ 20	移動力/ 3/255
□擴散雷射砲	△重拳	×超擴散米加粒子砲/E08	

PSYCO-GUNDAM MA重高達MA形態(サイコガンダム MA)

萬能飛行型	宇宙・地球・月	可佔領	
TEC/ 4	搭載MS/ 0	ENERGY/ 200	COST/ 8000
生產回數/ 3	遠程火力/ 0	防禦力/ 24	移動力/ 3/255
□擴散雷射砲	×超擴散米加粒子砲/E04		

PSYCO-GUNDAM MK-II重高達MK-II(サイコガンダムMK-II)

萬能移動型	宇宙・地球・月	可佔領	
TEC/ 5	搭載MS/ 0	ENERGY/ 320	COST/ 8800
生產回數/ 3	遠程火力/ 0	防禦力/ 30	移動力/ 4/255
□擴散手腕雷射砲	△超雷射劍	×圓鋸砲/20	○超擴散米加粒子砲/E08

PSYCO-GUNDAM MK-II MA重高達MK-II MA(サイコG MK-II MA)

萬能飛行型	宇宙・地球・月	可佔領	
TEC/ 5	搭載MS/ 0	ENERGY/ 320	COST/ 8800
生產回數/ 3	遠程火力/ 0	防禦力/ 35	移動力/ 4/255
□擴散雷射砲	×圓鋸砲/20	○超擴散米加粒子砲/E04	

渣古尼羅(ザクレロ)

宇宙飛行型	宇宙・月	可佔領	
TEC/ 1	搭載MS/ 0	ENERGY/ 80	COST/ 700
生產回數/ 1	遠程火力/ 0	防禦力/ 1	移動力/ 4/28
□擴散雷射砲	△鐮刀	×飛彈/3	

魔爪(ビグロ)

宇宙飛行型	宇宙・月	可佔領	
TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 128	COST/ 1800
生產回數/ 2	遠程火力/ 0	防禦力/ 4	移動力/ 5/40
□米加粒子砲	△鋼爪	×飛彈/6	

宇宙用紅蟹(ヴァル・ヴァロ)

宇宙飛行型	宇宙・月	可佔領	
TEC/ 3	搭載MS/ 0	ENERGY/ 140	COST/ 4500
生產回數/ 2	遠程火力/ 0	防禦力/ 12	移動力/ 6/55
□二連裝雷射砲	△鋼爪	×大型米加粒子砲/E04	○離子電網/4

萊伊謝魯(ノイエ・ジール)

宇宙專用型	宇宙	不可佔領	
TEC/ 5	搭載MS/ 0	ENERGY/ 279	COST/ 7900
生產回數/ 3	遠程火力/ 0	防禦力/ 35	移動力/ 5/65
□米加粒子砲	△有線鋼爪	×超加農砲/E06	○飛彈囊/16

GP03全裝備型(GP03デンドロビウム)

宇宙專用型	宇宙	可佔領	
TEC/ 5	搭載MS/ 0	ENERGY/ 280	COST/ 8900
生產回數/ 3	遠程火力/ 0	防禦力/ 30	移動力/ 5/120
□雷射槍 △超雷射劍	×超雷射砲/E08	○飛彈貨櫃/24	特/超雷射砲/E100

魔霸(ビグザム)

宇宙飛行型	宇宙・月	可佔領	
TEC/ 3	搭載MS/ 0	ENERGY/ 200	COST/ 6000
生產回數/ 3	遠程火力/ 0	防禦力/ 1	移動力/ 4/90
□米加粒子砲 △鋼爪	×大型米加粒子砲/E08	○全方位雷射砲/E08	特/大型米加粒子砲/E08

拉夫列西亞(ラフレシア)

宇宙飛行型	宇宙・月	可佔領	
TEC/ 5	搭載MS/ 0	ENERGY/ 340	COST/ 9000
生產回數/ 3	遠程火力/ 0	防禦力/ 35	移動力/ 5/200
□觸手雷射砲	△觸手	×超擴散米加粒子砲/E06	○血滴子/48

愛美號(エルメス)

宇宙飛行型	宇宙・月	可佔領	
TEC/ 3	搭載MS/ 0	ENERGY/ 160	COST/ 3800
生產回數/ 2	遠程火力/ 0	防禦力/ 8	移動力/ 5/56
□雷射加農砲	×圓鋸砲/24		

α瓦索龍(αアジール)

宇宙專用型	宇宙	可佔領	
TEC/ 5	搭載MS/ 0	ENERGY/ 290	COST/ 8500
生產回數/ 3	遠程火力/ 0	防禦力/ 32	移動力/ 5/140
□超手腕砲	△超火神式機關砲	×圓鋸砲/20	○超擴散米加粒子砲/E08

G FIGHTER G戰機(Gファイター)

萬能飛行型	宇宙・地球・月	可佔領	
TEC/ 2	搭載MS/ 0	ENERGY/ 120	COST/ 2000
生產回數/ 1	遠程火力/ 1	防禦力/ 3	移動力/ 5/55
□雷射加農砲	×大型飛彈/8		

紅蟹(グラブロ)

水中專用型	地球	不可佔領	
TEC/ 3	搭載MS/ 0	ENERGY/ 178	COST/ 3700
生產回數/ 3	遠程火力/ 4	防禦力/ 12	移動力/ 5/60
△鋼爪	×對空飛彈/20	○半導向飛彈/20	

白色方舟(ホワイト・アーク)

小型萬能飛行型	宇宙・地球・月		
TEC/ 2	搭載MS/ 4	ENERGY/ 240	COST/ 8000
生產回數/ 2	遠程火力/ 3	防禦力/ 3	移動力/ 6/75
□米加粒子砲	×飛彈/8		

撒拉美斯(サラミス)

宇宙飛行型	宇宙・月		
TEC/ 1	搭載MS/ 2	ENERGY/ 285	COST/ 4000
生產回數/ 2	遠程火力/ 3	防禦力/ 1	移動力/ 5/80
□主砲	△對空砲	×飛彈/10	

遊戲中登場全MS、戰艦能力值一覽表

名稱	類型	地形	TEC	搭載MS	ENERGY	COST	生產回數	遠程火力	防禦力	移動力	武裝
幕撒爾(ムサイ)	宇宙飛行型	宇宙・月	1	3	285	4000	2	3	1	5/85	□主砲 △對空砲 ×飛彈/10
安杜拉(エンドラ)	宇宙飛行型	宇宙・月	2	5	315	11000	2	4	3	5/130	□主砲 ×大型飛彈/15 ○防空砲
古拉布(クラップ)	宇宙飛行型	宇宙・月	3	5	360	20000	2	5	8	6/125	□主砲 △對空砲 ×飛彈/20
亞歷山大(アレキサンドリア)	宇宙飛行型	宇宙・月	3	6	340	20000	2	5	9	6/140	□主砲 △對空砲 ×飛彈/15
卡列特(カリスト)	宇宙飛行型	宇宙・月	2	5	320	15000	2	4	4	5/135	□主砲 △對空砲 ×飛彈/18 ○米加粒子砲/E06
麥捷倫(マゼラン)	宇宙飛行型	宇宙・月	1	2	390	9000	2	4	2	5/110	□主砲 △對空砲 ×大型飛彈/20 ○防空砲
古華捷(グワジン)	大型宇宙飛行型	宇宙・月	4	7	550	42000	3	6	16	6/150	□主砲 △對空砲 ×大型飛彈/60
新亞嘉瑪(ネエル・アーガマ)	萬能飛行型	宇宙・地球・月	4	6	450	50000	3	5	14	6/170	□主砲 △對空砲 ×大型飛彈/20 ○防空砲 特/超米加粒子砲/E100
拉卡姆(ラーカイラム)	宇宙飛行型	宇宙・月	4	7	460	35000	3	6	16	7/135	□主砲 △對空砲 ×飛彈/15
利布娜(レウルーラ)	大型宇宙飛行型	宇宙・月	4	8	550	58000	4	6	17	6/150	□主砲 △對空砲 ×飛彈/15 ○防空砲
沙姆史卡魯(ザムス・ガル)	大型宇宙飛行型	宇宙・月	3	6	420	34000	3	5	9	6/150	□主砲 △對空砲 ×大型飛彈/25 ○防空砲
多哥斯基亞(ドゴスギア)	大型宇宙飛行型	宇宙・月	4	8	520	57000	3	6	17	6/140	□主砲 △對空砲 ×大型飛彈/75 ○米加粒子砲/E16
古拉華達(グワダン)	大型宇宙飛行型	宇宙・月	4	7	500	54000	4	6	17	6/150	□主砲 △對空砲 ×大型飛彈/60 ○防空砲
史域特(スクイード)	大型宇宙飛行型	宇宙・月	4	8	510	58000	4	6	18	6/160	□主砲 △對空砲 ×大型飛彈/75 ○米加粒子砲/E16
白色基地號(ホワイトベース)	萬能飛行型	宇宙・地球・月	1	5	350	15000	2	4	2	5/130	□主砲 △對空砲 ×飛彈/20 ○米加粒子砲/E08
歐比安號(アルビオン)	萬能飛行型	宇宙・地球・月	2	4	350	18000	2	4	3	6/180	□主砲 △對空砲 ×飛彈/15 ○米加粒子砲/E08
嶄新號(ザンジバル)	萬能飛行型	宇宙・地球・月	1	4	350	15000	2	4	2	5/120	□主砲 △對空砲 ×飛彈/4 ○米加粒子砲/E08
亞嘉瑪(アーガマ)	萬能飛行型	宇宙・地球・月	3	6	380	27000	2	5	9	6/150	□主砲 △對空砲 ×大型飛彈/15 ○米加粒子砲/E08
撒姆斯捷斯(ザムス・ジェス)	萬能飛行型	宇宙・地球・月	2	5	350	19000	2	4	2	6/120	□主砲 △對空砲 ×大型飛彈/15
沙特蘭(サダラーン)	萬能飛行型	宇宙・地球・月	4	8	470	47000	3	6	18	6/150	□主砲 △對空砲 ×防空砲
靈荷斯Jr.(リーンホースJr.)	萬能飛行型	宇宙・地球・月	4	8	520	52000	4	6	16	7/160	□主砲 △對空砲 ×大型飛彈/75
阿特拉斯迪亞(アドラステア)	萬能飛行型	宇宙・地球・月	4	8	470	47000	3	6	18	6/150	□主砲 △對空砲 ×防空砲
哥倫布(コロンブス)	宇宙飛行型	宇宙・月	1	4	160	2000	1	0	1	5/70	△對空砲
巴索古(パソク)	宇宙飛行型	宇宙・月	1	4	154	2000	1	0	1	5/68	△對空砲
宇宙輸送艦(ウチュウユソウカン)	宇宙飛行型	宇宙・月	1	4	200	3000	2	0	1	5/110	△對空砲
多洛斯(ドロス)	大型宇宙飛行型	宇宙・月	3	9	420	42000	3	0	4	5/80	□主砲 △對空砲 ×大型飛彈/15 ○防空砲
美迪亞(ミディア)	地上飛行型	地球	1	2	120	1200	1	0	1	5/85	△對空砲 ○炸彈/4
法安古(ファットアンクル)	地上飛行型	地球	1	3	120	1200	1	0	1	5/80	△對空砲 ○炸彈/4
大水牛(ガウ)	地上飛行型	地球	2	4	230	4000	2	3	4	5/90	□主砲 △對空砲 ×大型飛彈/15 ○炸彈/6
運輸機(ユソウキ)	地上飛行型	地球	1	3	128	1000	2	0	1	5/110	×飛彈 ○炸彈/2
朱比多羅斯(ジュピトリス)	朱比多羅斯型	宇宙	5	6	650	65000	4	0	1	4/110	△對空砲 ×飛彈/40
拉亞萊斯(ラビアンローズ)	拉亞萊斯型	宇宙	4	6	380	40000	4	0	1	4/110	△對空砲 ○大型飛彈/15
卡魯達(ガルダ)	地上飛行型	地球	2	6	240	4000	2	0	1	5/95	△對空砲 ×大型飛彈/15 ○炸彈/6
HLV大氣層往來艦(HLV)	HLV型	地球・月或宇宙	1	4	72	700	1	0	4	1/80	





這才是殺人的藝術！

故事：

表面上，鳴鏡館是一間劍術道場。然而，在裏面卻有一個暗殺集團存在着……

這個組織叫「陰」……

一般在鳴鏡館修行的人都不知「陰」的存在。而「陰」的規則極嚴，任何洩露組織秘密或想脫離組織的人，全都要死。所以在這500年來，從沒有人知道這個組織的存在及其目的。

但在今天，卻有一班人想逃離這個組織……

武士道之双 BUSHIDO BLADE



妖刀夕霧

夕霧是一柄被怨念侵佔了的太刀，相傳打造於鎌倉時代。向原神和齋（鳴鏡心當流始創者，鳴鏡館第一任館主）為了要打造一把御神刀，於是便托刀匠永溪造刀。永溪在打造夕霧後，感到這刀帶邪氣，所以將其封印在自己的工房中。之後，他再造一柄叫紅葉切的新刀，交給神和齋（一說是永溪在完工前突然去世，紅葉切是由其弟子宇甘則房所完成）。然後，神和齋及則房先後去世。根據則房的遺言，被封印了的夕霧被送回鳴鏡館。據說從此時起，鳴鏡館受到夕霧的怨所影響而變質，並組織了暗殺集團「陰」……

人物介紹：

BY：ZAC
協力：ARES

螢火

性別：女
出生地：俄羅斯
年齡：25
身高：179.5 cm
體重：69 kg
暗器：手　劍
建議使用武器：西洋刀

天生暗者的她，一直以為「陰」是她的安居之所。但她最新的任務竟是要除去她尊敬的空蟬及她的親生父親，理由是因為他們不滿組織。於是，她決定脫離組織……

辰美



性別：男
出生地：廣島
年齡：16
身高：176.0 cm
體重：65 kg
建議使用武器：西洋劍

全名竹科辰美。因為去了追尋往鳴鏡館修行而離奇失踪的友人，所以知道「陰」這個組織的存在。知道了這個秘密的辰美，被迫在「加入陰」及「死」之間作一決擇。但辰美卻選擇逃……

PS MEM FIG

記憶：1 BLOCK
製造商：SQUARE
發售日：3月20日
價格：5800日圓

御門




性別：女
出生地：京都
年齡：22
身高：166.8 cm
體重：59 kg
暗器：匕首
建議使用武器：薙刀

身為巫女的御門，在以前已感覺到從鳴鏡館傳來的不祥之氣。而她亦覺得這和「陰」的變質有關。所以她決定脫離「陰」……

黑蓮

性別：男
出生地：愛爾蘭
年齡：36
身高：189.0 cm
體重：81 kg
暗器：短劍
建議使用武器：輕劍

來自英國，一名對「武士道」有濃厚興趣的男子。加入了「陰」以後，他一直也對組織忠心耿耿。但對於最近組織的濫殺無辜，使他對組織的目的產生懷疑。最後，他決心脫離組織……

空蟬

性別：男
出生地：島根
年齡：55
身高：183.0 cm
體重：85 kg
暗器：飛刀
建議使用武器：野太刀

他覺得「陰」的變質，與副館主將妖刀「夕霧」解封有關。因他以往與副館主結了怨，所以他感到自己將會身陷險境。為了清楚整件事情，他決定往鳴鏡館走一趟……

風門



性別：男
出生地：沖繩
年齡：28
身高：191.5 cm
體重：90 kg
暗器：鐵扇
建議使用武器：騎士劍

在知道「陰」將在他故鄉沖繩的某一家人滅門後，他覺得身為這個組織的成員是幫凶，所以他決定離開這個組織……

操控方法：

移動

操作	動作
→	向前移動
←	向後移動
↓	向左移動
↑	向右移動
L1＋方向掣	疾走
（足部受重創後）R2	躺下
（躺下後）↑	向左滾
（躺下後）↓	向右滾
（足部受重創後）SELECT	投降
START	暫停
START＋SELECT	RESET

攻擊及防御

操作	動作
△	上攻擊
○	中攻擊
×	下攻擊
——→×	追打攻擊（主觀模式及通信對戰模式時↓↑△）
□	瞬間防御
R2（格擋的一瞬間）	防御後滾翻
→＋R2、○	放暗器（主觀模式及通信對戰模式時↑＋R2、○）
→＋R2、R2	撥「泥沙」（只限於泥地及雪地上）
（足部受重創後）→○	放暗器
（足部受重創後）→R2	撥「泥沙」（只限於泥地及雪地上）
（躺下後）←○	起身攻擊

重心移動

操作	動作
R1/R2	控制上中下段架式
→＋R2	蹲下
→＋R2、R1	跳躍（主觀模式及通信對戰模式時↑＋R2、R1）
↑＋R1	攀爬

遊戲模式：

故事模式（ストリモード）：

一人玩（可挑戰），在六名人物中選一人來進行。開始時，可在合共八柄名器中選一柄來做其「架生」。共有兩個結局。第一個結局，是要將「陰」組織（電腦）派來的殺手打倒，再打倒合共四名「大佬」後便會出現。至於第二個結局，則要先在OPTION中選不能CONTINUE，然後進入故事模式。在第一名殺手出現時逃到天守閣跡，再跳進在那兒的隱藏通道，最後以完全未受過傷的狀態爆機便會出現。但要達成兩個結局，就一定要符合「武士道精神」，否則便會導致BAD ENDING。何謂「武士道精神」？第一，一定要在對手說完話時才可開戰；第二，不可在對手攀爬時偷襲。可真簡單的精神啊！


■在第二個結局中，最後的對手是個神秘人

對戰模式（対戦モード）：

二人玩的對戰遊戲。首先由兩名玩者各自選擇使用人物（不能用相同的人物），然後選擇使用之武器，最後選擇決鬥場地，便會開始生死決的了。

■在畫面的左上方及右上方會有玩者的勝利局數顯示

百人斬模式（チャンバラモード）：

與不停出現的對手決戰，直至完成百人斬的模式。如在中途受傷，除非CONTINUE，否則是不會復完的。在此模式中，只能使用打刀。



■完成百人斬後，只會出現一行「100人斬達成」的字句

稽古模式（稽古モード）：

即練習模式，各位可隨意選用各人物及武器來與電腦來試招。最重要的是，與你練習的對手並不是「稻草人」，他是會反擊的。這可讓你在練習時知道該些招式在實戰時的實用性有幾大。在練習完畢時，只要按SELECT＋START便能離開。


■在這模式中，各人物只會使用木刀（但仍可斬死人）

主觀模式（オウンビューモード）：

同樣是對戰模式，分別在於對手是電腦，而全程均是以主觀視點來進行。在畫面右上方會有一個表示自己現在狀態的「小人」出現，方便你確定自己現在的狀態。操作方法會與平時有點不同，敬請留意。

通信對戰模式（通信対戦モード）：

只要你有兩部電視、兩架PlayStation、兩隻《武士道之刃》及一條通信對戰線，那你便可和友人一齊以主觀視點來進行對戰。操作方法與主觀模式一樣。


■選擇某些場地，在開戰時雙方會被安排在見不到對方的地方出現

播片模式（ムービー）：

已有的片段是本遊戲的宣傳片段。另外，亦可在故事模式爆機後欣賞到各人物的ENDING。

■每名人物都有兩個不同的ENDING

OPTION（オプション）：

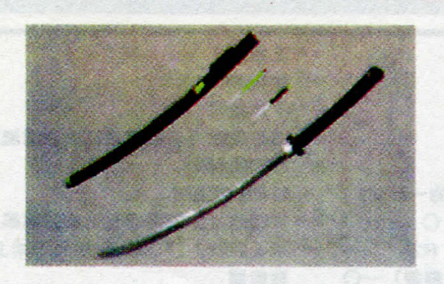
在OPTION中，是有多項可供選擇的：

(1) 難易度：選擇遊戲的難度。
(2) 轉倒率：如選「高」的話，人物在疾走中碰到任何物件都會倒地。
(3) 音樂：選擇在遊戲中有沒有背景音樂。
(4) 畫面顏色（モニターカラー）：如選「切」，那麼便會變成黑白畫面，很有武俠片味道。
(5) CONTINUE（コンティニュー）：選擇能否CONTINUE。
(6) 背景：選擇背景的光暗。
(7) MEMORY CARD（メモリーカード）：SAVE（「書」）及LOAD（「讀」），主要是用於記錄播片模式的ENDING片段。
(8) 自動SAVE（自動セーブ）：選「入」的話，便會自動將記錄SAVE到MEMORY CARD中；而在再開機時，便會自動將MEMORY CARD中的記錄LOAD出來。



八武器的全招表：

打刀



名：紅葉切
刀工：永溪
重量：1.5 kg
全長：92.0 cm
刃長：69.3cm

基本技：

技名	架式	指令	攻擊判定	備註
真直斬	上段	△	上段	
袈裟斬	上段	○	中段	
回旋斬	上段	×	下段	
卸刀	上段	←△	擋上段	
後退真直斬	上段	←○	上段	
左胴斬	上段	↑○	中段	收招後會變中段
右胴斬	上段	↓○	中段	收招後會變中段
突降	上段	→→○	下段	除了黑蓮
滑斬	上段	→→×	下段	除了黑蓮
荒真直斬	上段	→→○	上段	
真直斬	中段	△	上段	
袈裟斬	中段	○	中段	
下擺掃	中段	×	下段	
卸刀	中段	←△	擋上段	
後退橫斬	中段	←○	中段	
左胴斬	中段	↑○	中段	
右胴斬	中段	↓○	中段	
踏前真直斬	中段	→→△	上段	
疾走突刺	中段	→→○	上段	
踏前逆胴	中段	→→×	中段	
真直叩斬	中段	→→△	上段	
掃	中段	→→○	中段	
真直斬	下段	△	上段	
胴斬	下段	○	中段	
振上擊	下段	×	下段	
後退回旋斬	下段	←×	下段	
左滑回旋斬	下段	↑×	中段	
右滑回旋斬	下段	↓×	中段	
踏前喉突刺	下段	→→×	上段	除了空蟬
細擂上擊	下段	→→△	中段	
太擂上擊	下段	→→○	下段	除了空蟬

應用技（連續技）：

使用人物	技名	架式	指令	攻擊判定
全部	真直逆胴	上段	△○	上段→中段
全部	回旋跳前叩擊	上段	×△	中段→上段
全部	(鳴鏡流秘劍) 似我八	任何	→+R2×	下段
空蟬/黑蓮/螢火	(鳴鏡流秘劍) 蛇目	任何	→+R2R1×	下段→中段→上段
空蟬/黑蓮/御門	(鳴鏡流秘劍) 兜割	任何	→+R2△	上段
空蟬/黑蓮	(鳴鏡流秘劍) 骶叩	任何	→+R2×△	下段→上段
空蟬	片手真直斬	上段	→→△	上段
空蟬	弓削斬	上段	→→+R2△	上段
黑蓮	(鳴鏡流秘劍)笹削	上段	→→△△、○	上段
全部	三重袈裟斬	中段	○○、→○	中段→中段→中段
全部	掃突	中段	→→○○	上段
全部	掃面	中段	→→○△	上段
全部	十文字	下段	△×	上段→下段
全部	河蟬一閃	下段	×○	下段→上段

特殊移動：

使用人物	架式	指令	動作
辰美/御門/螢火	中段	←←	彈後，再後退兩步

西洋劍（セイヨーツルギ）



名：STRIKING SWORD
刀工：DARAN BELL
重量：1.2 kg
全長：72.0 cm
劍身長：60cm

基本技：

技名	架式	指令	攻擊判定	備註
垂直斬	上段	△	上段	
掬上擊	上段	○	中段	
單手掃腳	上段	×	下段	
後退垂直斬	上段	←△	上段	
左掬上擊	上段	↑○	中段	
右掬上擊	上段	↓○	中段	
踏前垂直斬	上段	→→△	上段	
踏前掃腳	上段	→→×	下段	
跳前垂直斬	上段	→→△	上段	
片手突刺	上段	→→○	中段	除了黑蓮及辰美
顏面叩擊	中段	△	上段	
片手袈裟斬	中段	○	中段	
片手下擺掃	中段	×	下段	
後退叩擊	中段	←○	中段	
左片手袈裟斬	中段	↑○	中段	
右片手袈裟斬	中段	↓○	中段	
雫流	中段	→→○	上段	
垂直叩擊	中段	→→○	上段	
垂直斬	下段	△	上段	
片手胴斬	下段	○	中段	
突通	下段	×	下段	
片手突刺	下段	←○	上段	
退結	下段	←×	上段	
片手足斬	下段	→×	下段	
左片手胴斬	下段	↑○	中段	
右片手胴斬	下段	↓○	中段	
踏前掃腳	下段	→→×	下段	
任俠斬	下段	→→△	上段	
炎流	下段	→→○	上段	

應用技（連續技）：

使用人物	技名	架式	指令	攻擊判定
全部	垂直片手胴斬	上段	△○	上段→中段
除了風門及空蟬	鎌鼬	上段	△○○	上段→中段→中段
除了風門及空蟬	(鳴鏡流秘劍) 昇舞	任何	→+R2×	下段→上段
黑蓮/辰美	(鳴鏡流秘劍) 千本通	上段	→→○○○○○	上段
御門/螢火	破車	上段	→→→○	中段
全部	片手下擺回旋袈裟斬	中段	×△	下段→中段
全部	亂斬	中段	×△、○	下段→中段→上段
全部	觀音斬	中段	○○、△	中段→中段→上段
除了風門及空蟬	(鳴鏡流秘劍) 觀音返	中段	○○、△、×	中段→中段→上段→下段→上段
全部	垂直任俠斬	下段	△△	上段→上段
除了風門及空蟬	菩薩斬	下段	→×○△	下段→中段→上段
黑蓮及辰美	楔打	下段	×△	下段→上段

特殊移動：

使用人物	架式	指令	動作
御門/螢火	上段	→→→	前滾兩次
辰美	上段	→→→	踏前，再前滾
御門/螢火	任何	→→	前滾
辰美/螢火	任何	↑↑/↓↓	側移
螢火	任何	←←	後滾
螢火	任何	←←←	後滾兩次

騎士劍（騎士道ソード）

名：GREAT OF DARAN II
刀工：DARAN BELL
重量：4.1 kg
全長：85.0 cm
劍身長：65.0 cm



基本技：

技名	架式	指令	攻擊判定	備註
腦天碎	上段	Δ	上段	
薙掃	上段	○	中段	
膝碎	上段	×	下段	
後退腦天碎	上段	←Δ	上段	
左薙掃	上段	↑○	中段	
右薙掃	上段	↓○	中段	
踏前腦天碎	上段	→→Δ	上段	除了風門
踏前薙掃	上段	→→○	中段	
踏前膝碎	上段	→→×	下段	除了風門
跳前腦天碎	上段	——→Δ	上段	除了風門及御門
白南風	上段	——→○	中段	
腦天碎	中段	Δ	上段	
鎖骨碎	中段	○	中段	
下擺掃	中段	×	下段	
後退掃	中段	←○	中段	
左鎖骨碎	中段	↑○	中段	
右鎖骨碎	中段	↓○	中段	
踏前腦天碎	中段	→→Δ	上段	
踏前鎖骨碎	中段	→→○	中段	
踏前下擺掃	中段	→→×	下段	除了風門
回胴	中段	——→○	中段	
頭蓋割斬	下段	Δ	上段	
旋風斬	下段	○	中段	螢火及辰美在使出後會倒地
掬上擊	下段	×	下段	
橫掃	下段	←○	中段	
後退膝碎	下段	←×	下段	
左旋風斬	下段	↑○	中段	
右旋風斬	下段	↓○	中段	
片手破	下段	——→○	上段	
飛身碎擊天靈蓋	下段	——→Δ	上段	
回脛	下段	——→○	下段	

應用技（連續技）：

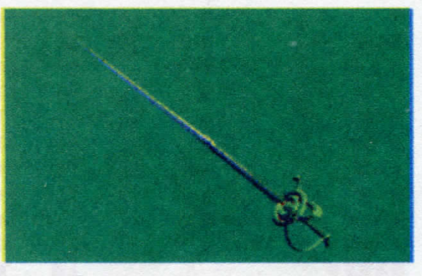
使用人物	技名	架式	指令	攻擊判定
全部	水平兩刃斬	上段	○○	中段→中段
全部	膝碎頸碎	上段	××	下段→上段
除了螢火及辰美	腦天碎二連掬上擊	上段	ΔΔ、×	上段→上段→下段
風門/ 御門	山颪	上段	——→Δ	上段→上段
風門/ 黑蓮	（鳴鏡流秘劍）兜割	任何	→+R2 Δ	上段
風門/ 黑蓮	（鳴鏡流秘劍）丙式•似我八	任何	→+R2 ×	下段
風門	朱南風	上段	→→×	下段
全部	鎖骨碎薙掃	中段	○○	中段→中段
除了螢火及辰美	八尋夕日	中段	○○、×	中段→中段→下段
風門	鹿門	中段	○○、Δ	中段→中段→上段
全部	頭蓋二連割	下段	ΔΔ	上段→上段
除了螢火及辰美	橫掃腦天碎	下段	←○Δ	中段→上段

特殊移動：

使用人物	架式	指令	動作
風門/ 黑蓮	中段	———	彈後，再後退兩步

輕劍（レイピア）

名：GLARING NEEDLE
刀工：DARAN BELL
重量：0.9 kg
全長：75.0 cm
劍身長：63.0 cm



基本技：

技名	架式	指令	攻擊判定	備註
縱掃	上段	Δ	上段	
中心突刺	上段	○	中段	
下方突刺	上段	×	下段	
後退顏面突刺	上段	←Δ	上段	
雀敵	上段	←×	下段	
左踏前中心突刺	上段	↑○	中段	
右踏前中心突刺	上段	↓○	中段	
踏前縱掃	上段	→→Δ	上段	除了黑蓮
踏前中心突刺	上段	→→○	中段	
跳前掬上擊	上段	——→Δ	下段	
顏面突刺	中段	Δ	上段	
橫掃	中段	○	中段	
下方突刺	中段	×	下段	
後退刺	中段	←○	中段	
左踏前顏面突刺	中段	↑Δ	上段	
右踏前顏面突刺	中段	↓Δ	上段	
踏前顏面突刺	中段	→→Δ	上段	
踏前中心突刺	中段	→→○	中段	
滑足顏面突刺	中段	——→Δ	上段	除了風門及空蟬
閃身突刺	中段	——→○	中段	除了黑蓮
滑足顏面突刺	下段	Δ	上段	
卷斬	下段	○	中段	
滑足下方突刺	下段	×	下段	
墨流	下段	←○	中段	
沉足掃	下段	←×	下段	
左踏前卷斬	下段	↑○	中段	
右踏前卷斬	下段	↓○	中段	
翁突刺	下段	→→Δ	上段	黑蓮專用
擾亂突擊	下段	——→○	上段	
跳前無雙斬	下段	→→×	下段	
墨纏	下段	——→Δ	上段	除了風門及空蟬
踏前卷斬	下段	——→○	中段	

應用技（連續技）：

使用人物	技名	架式	指令	攻擊判定
全部	縱掃中心突刺	上段	Δ○	上段→中段
全部	二連中心突刺	上段	○○	中段→中段
御門/ 辰美/ 螢火	踏前　打	上段	——→○	上段
除了風門及空蟬	細蛇目	任何	→+R2 ×	下段→上段
除了風門及空蟬	（鳴鏡流秘劍）蛇目	任何	→+R2R1	下段→上段
全部	三連突刺	中段	Δ×、Δ	上段→下段→上段
全部	三途越	中段	Δ×、Δ、○、○	上段→下段→上段→中段→中段
黑蓮	燕突刺	中段	——→○	中段
全部	飾墨纏	下段	×○	下段→上段
全部	顏面突刺重擊	下段	ΔΔ	上段→上段
黑蓮	（鳴鏡流秘劍）忍翁	下段	——→Δ○×、○○	上段（×5次）
黑蓮	村時雨	下段	○○、○	中段→上段連發

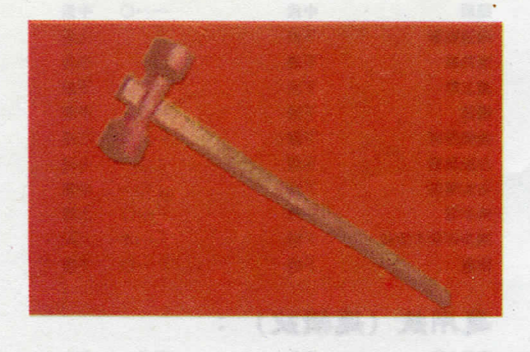
特殊移動：

使用人物	架式	指令	動作
風門/ 空蟬	任何	↑↑/ ↓↓	小側移



金槌

名：無
刀工：不明
重量：4.5 kg
全長：83.5 cm



基本技：

技名	架式	指令	攻擊判定	備註
縱鎚擊	上段	△	上段	
袈裟鎚擊	上段	○	中段	
回旋足毆	上段	×	下段	
後退縱鎚擊	上段	←△	上段	
左袈裟鎚擊	上段	↑○	中段	
右袈裟鎚擊	上段	↓○	中段	
踏前縱鎚擊	上段	→→△	上段	除了辰美
踏前袈裟鎚擊	上段	→→○	中段	
踏前上槌擊	上段	→→×	中段	螢火及辰美在使出後會跌坐
跳前縱鎚擊	上段	←→△	上段	
跳前胴毆	上段	←→○	中段	
縱鎚擊	中段	△	上段	
袈裟鎚擊	中段	○	中段	
足毆	中段	×	下段	
後退橫掃	中段	←○	中段	
左袈裟鎚擊	中段	↑○	中段	
右袈裟鎚擊	中段	↓○	中段	
踏前縱鎚擊	中段	→→△	上段	
踏前袈裟鎚擊	中段	→→○	中段	
回旋跳前縱槌擊	中段	←→△	上段	
回槌擊	中段	←→、○	中段	
前進縱鎚擊	下段	△	上段	
回旋胴毆	下段	○	中段	
足碎	下段	×	下段	
後退掃腳	下段	←×	下段	
左回旋胴毆	下段	↑○	中段	
右回旋胴毆	下段	↓○	中段	
橫鎚擊	下段	←→○	上段	只限風門/ 空蟬

應用技（連續技）：

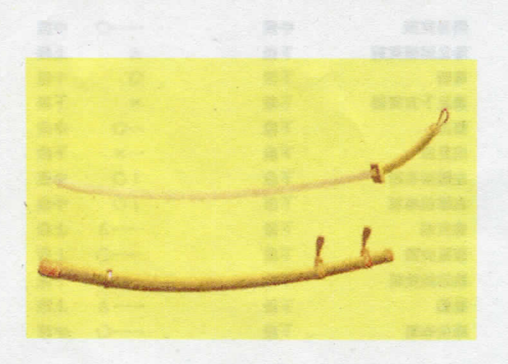
使用人物	技名	架式	指令	攻擊判定
全部	重縱槌擊	上段	△△、△、△	上段（×4次）
全部	袈裟胴毆	上段	○○	中段→中段
風門	兜割	任何	→+R2△	上段
風門/ 空蟬	似我八	任何	→+R2×	下段
辰美	楔崩	上段	→→△	上段
辰美	楔打•雙樹流	任何	→+R2△	上段
全部	袈裟縱鎚擊	中段	○△	中段→上段
全部	袈裟包	中段	○△、○	中段→上段→中段
全部	足碎縱鎚擊	下段	×△	下段→上段
全部	前進二重縱毆	下段	△△	上段→上段
辰美	龍卷崩	下段	←→○	中段（×3次）
風門	回豬	下段	○○○○	中段（×4次）

特殊移動：

沒有特殊移動

野太刀

名：月影
刀工：峡雲
重量：1.9 kg
全長：119.0 cm
刃長：93.2 cm



基本技：

技名	架式	指令	攻擊判定	備註
叩斬	上段	△	上段	
袈裟斬	上段	○	中段	
膝碎	上段	×	下段	
後退叩斬	上段	←△	上段	
蹲下膝碎	上段	→×	下段	
左袈裟斬	上段	↑○	中段	
右袈裟斬	上段	↓○	中段	
單手叩斬	上段	←→△	上段	
袈裟回旋斬	上段	←→○	中段	
真直斬	中段	△	上段	
袈裟斬	中段	○	中段	
掃腳	中段	×	下段	
垂直叩斬	中段	→×	上段	
後退橫掃	中段	←○	中段	
左袈裟斬	中段	↑○	中段	
右袈裟斬	中段	↓○	中段	
踏前斬首	中段	→→○	上段	
真直叩斬	中段	←→△	上段	
掬	中段	←→○	上段	除了空蟬及御門
真直斬	下段	△	上段	
勝掃	下段	○	中段	
振上擊	下段	×	下段	
後退膝打	下段	←×	下段	
歷不意打	下段	→×	下段	
左胴打	下段	↑○	中段	
右拼斬	下段	↓○	中段	
踏前拼斬	下段	→→○	中段	
踏前藤打	下段	→→×	下段	
跳前真直斬	←→△	上段	除了空蟬	
大回旋斬	下段	←→○	中段	

應用技（連續技）：

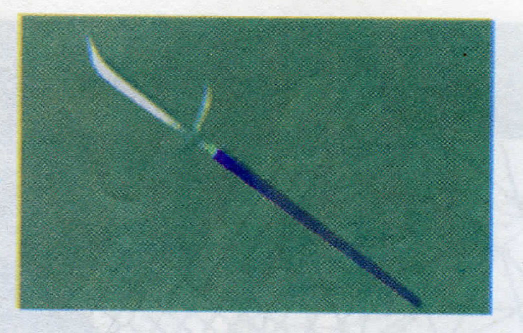
使用人物	技名	架式	指令	攻擊判定
全部	虛空斬	上段	△△、△	上段（×3次）
全部	袈裟二重斬	上段	○○	中段→中段
全部	膝碎片手叩擊	上段	×△	下段→中段
空蟬/ 御門	真直叩斬	上段	←→△	上段
空蟬/ 御門	（鳴鏡流秘劍）兜割	任何	→+R2△	上段
全部	燕落	中段	○○、→△	上段→上段→中段
除了空蟬及御門	掬胴掃	中段	←→○○	上段→上段
全部	曉天斬	下段	×△	下段→上段
全部	十文字	下段	△×	上段→下段
空蟬	朧月	下段	←→△、攻擊鍵×4次	上段（×4次）
御門	雄呂血	下段	××	下段→上段

特殊移動：

沒有特殊移動

薙刀

名：霞鐵
刀工：峡雲
重量：2.2 kg
全長：181.0 cm
刃長：45.0 cm



基本技：

技名	架式	指令	攻擊判定	備註
破面打	上段	Δ	上段	
胴打	上段	○	中段	
脛打	上段	×	下段	
踏下打	上段	→×	下段	
後退面打	上段	←Δ	上段	
左胴打	上段	↑○	中段	
右胴打	上段	↓○	中段	
踏前胴打	上段	→→○	中段	
前衝上段打	上段	⟶Δ	上段	
疾走胴打	上段	⟶○	中段	
片手面打	上段	⟶Δ	上段	除了風門、累蓮及螢火
垂直打	中段	Δ	上段	
斜打	中段	○	中段	
右下擺掃	中段	×	下段	
右踏前下擺掃	中段	→×	下段	
後退小突刺	中段	←○	中段	
左胴打	中段	↑○	中段	
右胴打	中段	↓○	中段	
突刺	中段	→○	中段	
不知火	中段	→→○	中段	
降打	中段	⟶Δ	上段	
逆斜打	下段	Δ	上段	
胴打	下段	○	中段	
脛打	下段	×	下段	
踏前脛突刺	下段	→×	下段	
打	下段	←○	中段	
後退地面突擊	下段	←×	下段	
左胴打	下段	↑○	中段	
右胴打	下段	↓○	中段	
顏面擊打	下段	⟶Δ	上段	

應用技（連續技）：

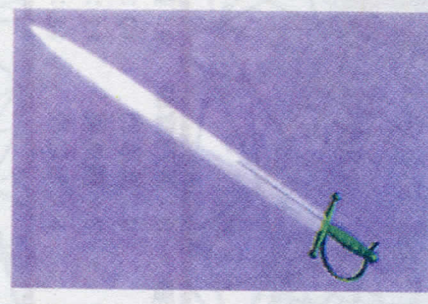
使用人物	技名	架式	指令	攻擊判定
全部	三段破面打	上段	ΔΔ、Δ	上段（×3次）
全部	胴打返	上段	○○	中段→中段
全部	斜打下擺掃		○×	中段→下段
全部	垂直打刃震		Δ○	上段→上段
御門/ 辰美	不知火返		→→Δ	上段
御門	突刺震		⟶○	中段→中段
御門	（鳴鏡流秘劍）送堤燈		⟶Δ×、R1、×	上段→中段→下段
全部	三方突擊	下段	⟶Δ○×	上段→中段→下段
全部	茜紫電	下段	○○	中段→中段
全部	紅紫電	下段	×○	下段→中段
空蟬/ 御門	霞篩	下段	⟶○	下段→上段

特殊移動：

使用人物	架式	指令	動作
御門/ 螢火	中段	←←	彈後，再後退兩步

西洋刀（セイヨーブレード）

名：SLICING SWORD
刀工：DARAN BELL
重量：1.4 kg
全長：79.0 cm
劍身長：64.0 cm



基本技：

技名	架式	指令	攻擊判定	備註
垂直斬	上段	Δ	上段	
貫	上段	○	中段	
片手掃腳	上段	×	下段	
後退垂直斬	上段	←Δ	上段	
左垂直斬	上段	↑Δ	上段	
右垂直斬	上段	↓Δ	上段	
任俠斬	上段	⟶Δ	上段	
踏前單手回轉斬	上段	⟶○	中段	
垂直斬	中段	Δ	上段	
片手袈裟斬	中段	○	中段	
片手下擺掃	中段	×	下段	
後踏單手橫削	中段	←○	中段	
左袈裟斬	中段	↑○	中段	
右袈裟斬	中段	↓○	中段	
跳前片手面擊	中段	⟶Δ	中段	
跳前片手突刺	中段	→○	中段	
顏面打	下段	Δ	上段	
回旋斬	下段	○	中段	
上方斬	下段	×	下段	
反斬	下段	←○	中段	
後退上方斬	下段	←×	下段	
左滑片手回旋斬	下段	↑○	中段	
右滑片手回旋斬	下段	↓○	中段	
踏前背面打	下段	→→○	中段	
跳前降下突刺	下段	⟶Δ	下段	

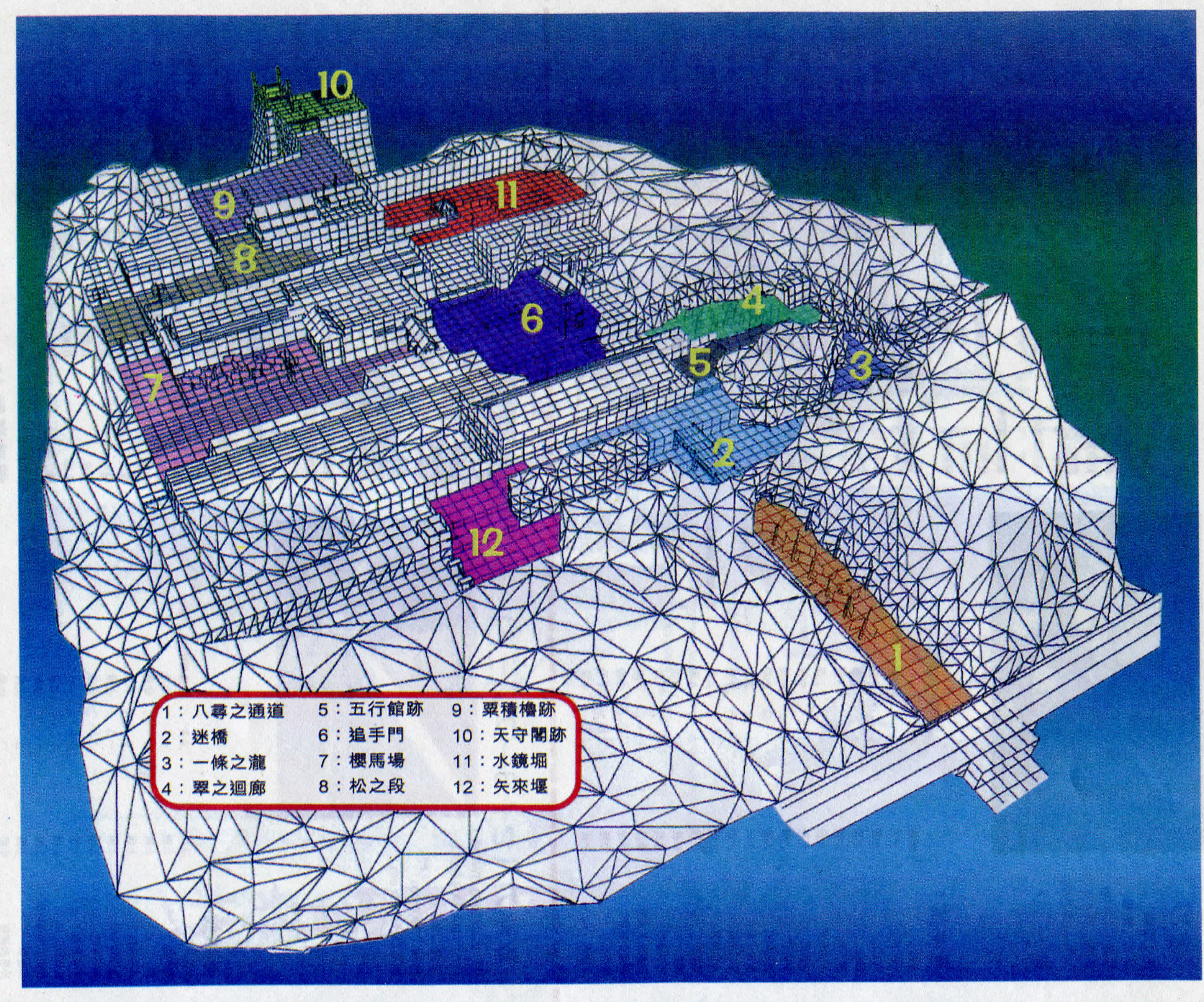
應用技（連續技）：

使用人物	技名	架式	指令	攻擊判定
全部	片手垂直包	上段	Δ×Δ	上段→下段→上段
全部	啄木鳥	上段	○○	中段→中段
螢火/ 御門/ 辰美	（鳴鏡流秘劍）蛇目	任何	→+ R2R1 ×	下段→上段
除了風門	片手三重袈裟斬	中段	○○、○	中段→中段→中段
全部	扇子返	中段	Δ×	上段→下段
螢火	跳前橫掃	中段	⟶○	中段
螢火	綾女	中段	→→×	下段
螢火	昇舞・忍流	中段	→Δ	下段→上段
全部	鹿威面	下段	×Δ、Δ	下段→上段→上段
除了風門	豺狼	下段	←○Δ	下段→上段

特殊移動：

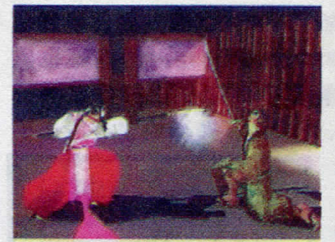
使用人物	架式	指令	動作
螢火	任何	←←	後手翻
螢火	任何	←←←	後手翻兩次

這便是遊戲的舞台！


1：八尋之通道
2：迷橋
3：一條之瀧
4：翠之迴廊
5：五行館跡
6：追手門
7：櫻馬場
8：松之段
9：粟積櫓跡
10：天守閣跡
11：水鏡堀
12：矢來堰
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

留意爆花

在戰鬥中，各人受傷與否全靠爆花來表示，請好好緊記。


■白色爆花：擊中對方的武器


■綠色爆花：攻擊遭對手擋格


■橙色爆花：擊中對手


■紅黃色爆花：致命攻擊

投降的藝術

在足部受重創後，該人物便只能作蹲下攻擊。如果受害者在這時按SELECT，便會立即投降。但在對手投降至電腦判你勝利為止，是有一小段時間讓你來「玩樂」的，現在為大家獻上「遊戲誌對付投降者的藝術」，請留心觀看。


■先重創對手的足部……


■待他投降……


■立即走到他的背後……


■瞄住佢條頸，一嘢砍落去！！！！

如何達成第二個結局？

在本遊戲中，每名人物共有兩個結局。如要達成，則要先在OPTION中選不能CONTINUE，然後進入故事模式。在第一名對手出現時立即逃到天守閣跡，再跳進在那兒的隱藏通道……。唔明就用眼睇啦！


■一開始便逃


■穿過八尋通道

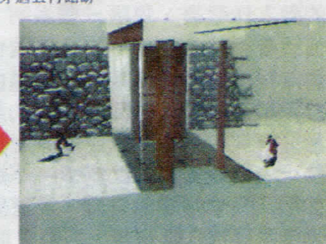

■過了迷橋便右轉


■穿過五行館跡


■攀上翠之廻廊


■向追手門方向走去

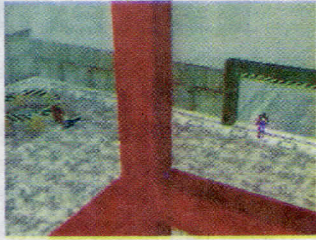

■向櫻馬場方面走去


■進入櫻馬場


■走到松之段


■進入粟積櫓跡（這兒刮大風，某些人物會走得慢一點）


■攀上天守閣跡


■跳進圖中那圓圈中……

之後，只要你一直保持無傷的狀態爆機，便能達成第二個結局的了……



超級機械人射擊

一場打咗都唔知為乜嘅戰役

在《第4次超級機械人大戰S》中，有關方面曾説個是次作品仍系列的最終回，當時包括筆者在內的擁躉也感到十分意外。然而不久後，製作公司卻公布推出以另一系列形面世的《新超級機械人大戰》，雖然看來有點出乎意反乎意，不過對於大戰擁躉來説亦可説是好消息，至於另一方面亦可猜測到有關方面將着手推出另一更大更多元化的系列，而在《新超級機械人大戰》後，現在這《超級機械人射擊》便可説是「試金石」的第一彈。



STORY

於各限大的宇宙中，存在着不少超越人類想像以外，令人驚愕的事情。當中，有些令人類掀起前所未有的大戰，亦有些是以和平的姿態到訪，令人類的進化向前邁進一步。現在，在宇宙中便有兩件巨大的物體接近……兩件物體的名字是「迪布」與「寶羅美迪斯」。行程中，迪布活像一台失控的火車頭般向前推進，所有阻着它前進的物體均被徹底破壞，而寶羅美迪斯則為了阻止迪布的侵略行為而作出追截……然而它們的軌道卻一直向地球急速前進！！最後，寶羅美迪斯唯有以身體撞向迪布，以阻止它進入大氣層，而迪寶亦被撞至粉碎，地球上各人亦以為危機亦化解了。跟着，地球派出以機動戰士組成的調查隊前往調查，可説未來迪布是擁有自我維修及寄生的特性的，而調查隊除被全滅外更被寄生成迪布用姿侵略地球的軍隊。最後，寶羅美迪斯唯有召集地球上七大超級機械人及組成一支強大的戰線，並且向迪布發動總攻擊……



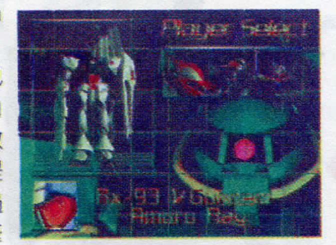






亂打無敵順打過癮

於遊戲中各版均以不同作品的敵人作敵機，每版一個系列，而玩者不論以任何機械人出戰也對流程沒有甚麼影響的。不過由於用回該機械人打回該系列的敵機便會有趣得多，因此筆者會提議玩者們跟回原本的劇情。不過如閣下只求破壞的樂趣，那麼筆者便強硬推介斷空我，因為它可是全個遊戲中最惡的一隻。



追尾系 EXTRA SHOT

遊戲中除一般攻擊外，玩者亦可使用中級攻擊「EXTRA SHOT」，不過由於使用EXTRA SHOT是會消耗能源的，故不能作出連射，要待左下方的能源計貯滿才可再次攻擊。至於EXTRA SHOT中便分為追尾及貫通兩種，追尾系故名思義是會自動追踪敵人及攻擊的一種。



貫通系 EXTRA SHOT

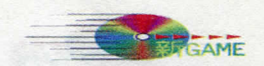
除追尾系外，另一種EXTRA SHOT便是貫通系，雖然其攻擊力比追尾系強得多，不過由於不能以瞄準器將敵機LOCK死及作追踪攻擊，因此使用時要看準機會。至於機械人當中斷空我的EXTRA SHOT便同時擁有追尾及貫通的特性，因此遊戲中斷空我可是最強的。



SUPER EXTRA SHOT

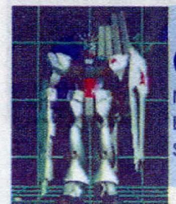
雖然名字長些，不過簡單點來説便是大彈，由於遊戲中大彈的攻擊力實際上並不是太強，對於首領來説根本不能造成甚麼大損傷，極其量只是將畫面中的雜魚機全滅，及抵消那一刻畫面中所有攻擊，因此這大彈可說是名乎其實的「救命大彈」。





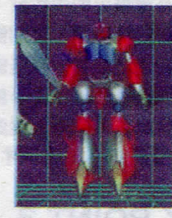
七大超級機械人登場

遊戲中玩者共可選擇七台機械人應戰，當中每台均有不同的攻擊方法，不過系統上便同可分為正常射擊（N）、EXTRA SHOT（E）及SUPER EXTRA SHOT（SE）。至於在性能上，各台的機動力及防禦力均有所不同，戰鬥中玩者定必要作出相應的配合。



ν 高達（亞寶・尼爾）

N　電子萊福槍
E　飛彈發射器（追尾）
SE　浮游飛翔砲



翼霸（座間翔）

N　奧拿斬
E　奧拿大砲（貫通）
SE　奧拿力

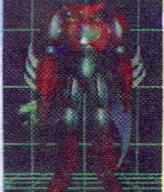


雷登（響洸）

N　神飛彈
E　神箭（追尾）
SE　神鳥

真・三一萬能俠（流龍馬）

N　GETTER BEAM
E　STROM SUNSHINE（貫通）
SE　真・GIANT SPARK





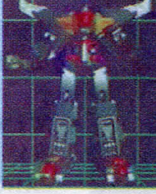
鐵甲萬能俠（兜甲兒）

N　光子力光線
E　鐵甲飛拳（追尾）
SE　高熱火炎



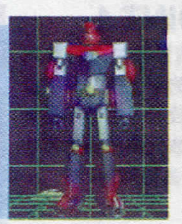
斷空我（藤原忍）

N　連裝大砲
E　斷空砲（追尾＋貫通）
SE　斷空劍



超力電磁俠（葵豹馬）

N　V鐳射
E　超電磁搖搖（追尾）
SE　超電磁龍卷風



STAGE 1 小惑星亞古捷斯地帶

使用機體：ν 高達



CHECK POINT 1

於初段處理了一大堆高渣古及居勒德卡後，玩者便會遇上這些防禦力更高的貝鐸，由於其防禦力及攻擊力也頗高，故最好在遠距離時使用EXTRA SHOT重擊，先發制人。至於其攻擊方法是以水平扇形射出米加粒子砲，玩者只要在下方看準空隙逃入便可。

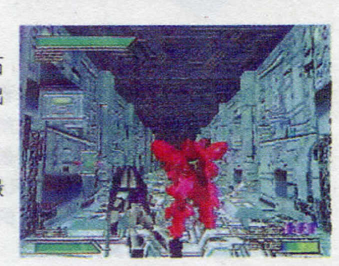
CHECK POINT 2

處理完兩批貝鐸後玩者便會遇上中首級重高達，敵機會先以機動堡壘形態出現，之後便會變成機動戰士，不過攻擊方法便只有擴散米加粒子砲一種。由於擴散米加粒子砲是以圓形的放射形式射出，故不要在正面迴避，玩者必須先拉開一邊才較易找空位，因此處理上玩者同樣以EXTRA SHOT一面迴避一面攻擊。



CHECK POINT 3

最後便是首領沙煞比，於隕石坑中除沙煞比外更有大量居勒德卡出現，故當進入隧道時便可全力攻擊。至於要小心的是對方的浮游圓椎砲，當對方發射後便要以繞圈來避過。最後，在隧道中敵機會突然衝向玩者，這時必須立刻橫移避開。



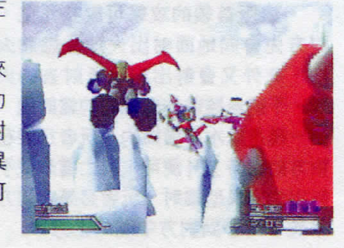
STAGE 2 西伯利亞寒冷帶

使用機體：鐵甲能能俠



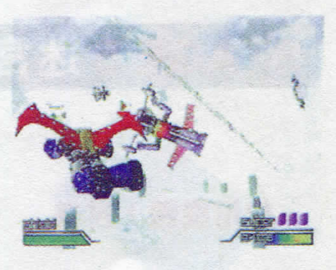
CHECK POINT 1

於中段玩者除會受到空中的機械獸攻擊外，地面的石柱更會有機械獸衝向玩者，由於其前衝方向是左衝右、右衝左，故只要看清便行，不過同時亦要小心空中機械獸射來的飛彈。此外地面機械獸的防禦力較高，應以EXTRA SHOT先行對付。而之後在一石隙亦有大同小異的情況，共要將空度降至最低便可以右左移動避過。



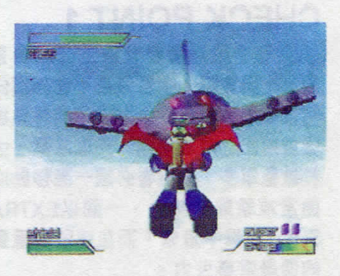
CHECK POINT 2

最後一關是一大堆空戰形機械獸，由於對方速度太高及人多勢眾，故玩者很難成功命中遠距離的敵機。故唯一的對應方法便是一面迴避飛彈，一面以EXTRA SHOT攻擊，至於漏網之魚便可待對方在正面迴旋時近距離攻擊。



CHECK POINT 3

這版的首領可說很易對付，由於敵方攻擊密度不是太高，加上只是射出飛彈，故玩者可可在前方以通常攻擊掃射，當飛彈射至中距離才迴避也不遲。此外在對方張開口時便出射出數台機械獸，故玩者只要集中向正中間攻擊便可一面大規模削去對方能源，一面完全封殺機械獸的出擊。





STAGE 3 拜士頓淵洞

使用機體：翼霸



CHECK POINT 1

初段中玩者除要對付大量雜魚外，更要避去伸出的巨大植物觸手及由四方移向中間的枝幹，由於敵機會向玩者正面衝去，故只要保持通常攻擊的連射及主力避去路障便行。



CHECK POINT 2

中段玩者便會進入山洞，在洞中除有巨大植物的觸手自地面伸出外，地面更有會噴火的甲殼獸，玩者必須在遠距離射掉牠們，否則便要在其正上方避去。至於另一難題便是洞頂的砲台，因為這些砲台是不能射毀的，故要設發避去其砲彈，因此在這段要主在地面前進，有觸手才上升迴避。



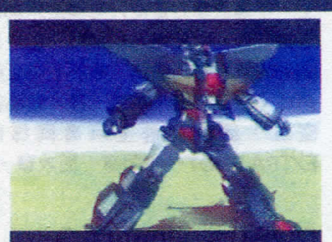
CHECK POINT 3

這版的首領是機動力及火力均比翼霸高出多倍的端宏士，其攻擊方法一是遠距離向玩者射出三次奧拿斬，此外更會突然衝向玩者及斬下，加上會不斷有敵機出現，故玩者必須保持不斷繞圈移動及看準機會以EXTRA SHOT遠距離攻擊，正因此這場戰鬥將會姿長距離持久戰決勝。



STAGE 4 中近東砂漠地帶

使用機體：斷空我



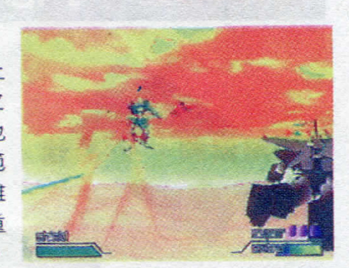
CHECK POINT 1

在屠殺大批雜魚戰機後，玩者便會遇到這些巨型轟擊機，由於它所射的砲彈在接觸地面後會向上空爆起火柱，故必須在遠距離先以EXTRA SHOT將之擊落。由於斷空我的EXTRA SHOT有追尾及貫通能力，故只要處理得快便可從容通過。



CHECK POINT 2

在看到首領前，玩者先會遇上大批戰鬥機械人，這些機體防禦力之強即使是斷空我的EXTRA SHOT也要兩至三砲才可幹掉，加上其攻擊範圍大，因此必須不斷走位及在遠距離未變成機械人前以EXTRA SHOT重擊，而在近距離時用通常攻擊處理。



CHECK POINT 3

最後，玩者便會遇上這版的首領——武姬帝國前線指揮官基魯的移動要塞。基本上從遠方飛來的雜魚戰機可輕易對付，不過要塞在昂起頭時便會向玩者當時的位置射出鐳射砲，故玩者可在對方昂起頭時立刻LOCK死要塞及移開，待鐳射砲射出時便再攻擊，至於平常則以通常攻擊更有效。



STAGE 5 迷宮

使用機體：雷登



CHECK POINT 1

在中段玩者便會遇上此的中首領，不過實際上中首領是不會作出任何攻擊的，相反從後方出現的雜魚機便會射出之前未用過的火球攻擊，由於數量眾多，故玩者必須一面移動以通常攻擊擊落雜魚，一面以EXTRA SHOT攻擊中首領，而在這段最重要的便是密集火力。



CHECK POINT 2

打倒中首領便會再進入迷宮，而這段迷宮是會有移動閘門的，玩者必須清前路及進入，否則便是被扣去HP。至於在這段中仍會有衝向玩者正面的敵機，玩者同樣地要保持通常攻擊的連射，否則會被對方踫到及扣去HP。



CHECK POINT 3

這版首領的攻擊可説多元化，對方先會向地面射出火球及燃起火柱，此外又會射出向玩者射去的火球，不過最難避的便是它的鐳射砲，第一種是以水平横掃的，玩者只要在對方射出時上升便可，第二種是雙手射出的交叉型鐳射，玩者必須在對方舉起手時移到對方中間的上方。



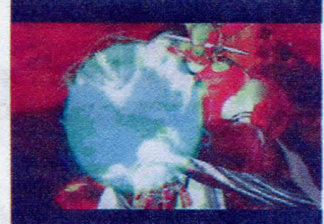
STAGE 6 太平洋深海傑魯前線基地

使用機體：超力電磁俠

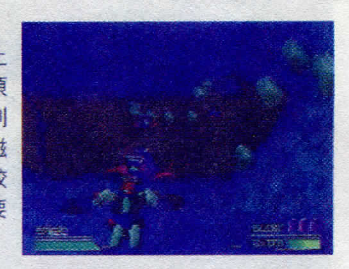


CHECK POINT 1

當進入海底洞穴後，玩者便會遇上大批龍形機械獸，由於其速度頗快及防禦力強，因此玩者還是在下方前進，不要作無謂的硬踫。不過前進時便要小心地面會出現數隻狗形的小型機械獸，對於這些小動物便是盡快將之擊落，以免前路被阻。



CHECK POINT 2



在遇到首領前，玩者便會遇上大批會發射水雷的戰鬥機，玩者必須在遠距離盡量減低它們的數量，否則大量水雷出現便很難避去，由於電磁俠的EXTRA SHOT發射速度比較慢，故最好以通常攻擊處理，同時要以上下移動來避開水雷的轟擊。

CHECK POINT 3



至於首領的攻擊是在低頭及頭部轉向後向另一方面橫掃出一條鐳射，玩者必須一面以通常攻擊射擊，一面看清其頭部的方向及在低頭後立刻向反方向的邊位逃去。此外由於會有大量會射出火柱及向玩者衝去的敵機，故要以密集火力在遠距離射下，漏網之魚則盡量以移動來避過。

STAGE 7 火山地帶



使用機體：火山地帶



CHECK POINT 1

在初段時玩者便會遇上苦戰，因為敵機的飛彈在射出後是會繞向玩者的方向攻擊的，因此必須看看清來勢來迴避。此外地面的火山是會爆發及向上射出火炎的，因此必須作出迴避及不時因應情況在空隙中繞過。在這段中如來不及攻擊便要作出決斷的迴避行動。



CHECK POINT 2

於中段玩者便會遇上大批會射出鐳射砲的機械獸，由於真．三一萬能俠是沒有追尾的EXTRA SHOT的，因此必須在中距離開始以通常攻擊盡量將敵機擊落。至於不用EXTRA SHOT的原因除是沒有追尾功能外，更是因為出招時間太長，不適會在對付複數敵人時使用。

CHECK POINT 3



而在攻打首領時，首領除會在兩邊的口部打開時放出雜魚機外，更會在背部放出飛彈及在砲台射出放射狀的散彈，玩者可以常攻擊射其口部來封殺雜魚，以橫移來避過飛彈及以拉開距離來避去散彈。不過要注意的是如打頭部是不會有效地扣能源，玩者必須集中攻擊中間的砲台。

STAGE 8 機械生命體迪布內部

使用機體：隨意



CHECK POINT 1

終於到達最後之戰了，在這版中玩者只需攻略最後首領機械生命體迪布一人，同時可使用任何一台超級機械人出戰。一開始，首領便會從後方出現一不能射毀的觸手，玩者必須立刻作出反方向的水平迴避。而之後首領便會作出正式的攻勢。



CHECK POINT 2

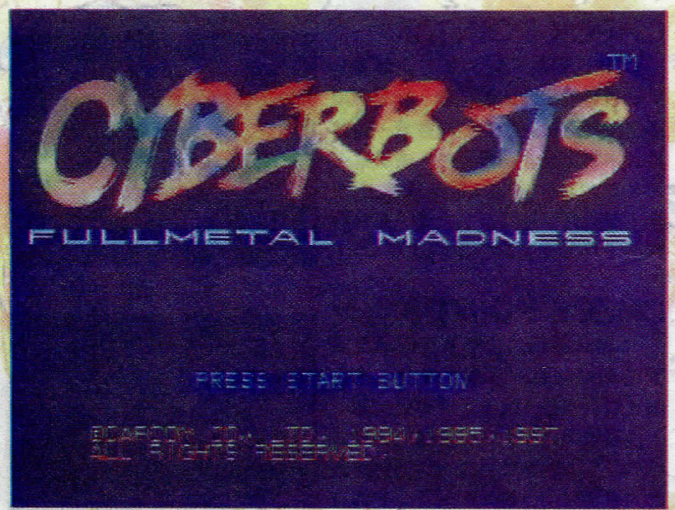


在中途，首領是會不時轉及立刻消失的，同時亦會在再出現時又立刻自轉消失，不過在這時玩者便要把握機會以EXTRA SHOT攻擊，因為如首領不再自轉便會是千載萬逢的安全攻擊機會。至於在這版中玩者最有效的主力攻擊便是EXTRA SHOT。

CHECK POINT 3

除自轉及觸外，對方亦會先射出三個光球，之後光球會變成砲台，跟着會衝向玩者，同時首領會射出散彈或鐳射，在這時玩者要立刻射下砲台及避去首領的攻擊。至於使用EXTRA SHOT攻擊的好處便是可先LOCK死首領及同時作出迴避及攻擊，因此在這版中筆者可強硬推介各位使用不論防禦力及攻擊力也最高的斷空我出戰。





異度裝甲 CYBERBOTS V.A.都識出昇龍拳！！

BY: ZAC
協力: 神之黃昏

未發生的故事：

21世紀末，地球。
人類已有半數移居至「殖民衛星」，並在那兒住了幾個世代。
在眾多的殖民衛星中，出了一個「殖民衛星聯合國」。
由於聯合國實力強橫，所以在地球上的各國，都對她實施強硬的經濟政策。
聯合國與地球的關係漸趨緊張……
聯合國秘密地採用新技術開發了一台「最終兵器」。而擁有力量凌駕於「神」的最終兵器的攻擊目標是——地球。
「審判日」漸漸迫近……
但是，卻發生了兩件令人意外的事件。
其一，便是在V.A.（VARIANT ARMOR）第一小隊訓練時所發生的事件。
其二，是在上述事件發生後一年，於聯合軍的設施中發生的「俘虜」失踪事件。
聯合國的野心是什麼？地球的命運又會如何？

V.A.是……

原本是用作惑星改造及宇宙作業用而開發的特殊大型工作機械。近年來，其實用性大為提高，而型態亦趨向人型，成為戰場上的主力兵器。加上採用了VARIABLE METAL（形狀可變合金），令其可在極短時間內轉換武裝及變型。

如何駕駛V.A.：

（以下料資全為遊戲的初期設定）

操作	動作
→	前進
↑	垂直跳
↖／↗	斜跳
↓	蹲下
←	後退／擋格
↙	蹲下擋格
A掣	ATTACK 1掣
B掣	ATTACK 2掣
C掣	BOOST掣
L掣	WEAPON掣
R掣	BOOST掣
A＋B掣	POWER CHARGE
被打跌時連按BOOST掣	BOOST受身

V.A.格鬥的系統

WEAPON：

只要一按WEAPON掣，各V.A.便會以其固有武器來攻擊對手。在畫面左上方的W槽變成0以前，可不停發射武器。

BOOST：

只需按下BOOST掣，各V.A.便會向特定方向（以方向掣來決定）加速，甚至保持在空中飛行也行。在畫面左上方的BST槽變成0以前，你也可一直使用BOOST來加速。

ARM：

在受到對手的攻擊時，畫面左上方的A槽（ARM DAMAGE GUAGE）便會減少。如果變成0，那玩者的V.A.便會斷掉一臂，攻擊力會減少。若在近敵時使出→↘↓＋A，便能對敵機的手臂部件造成較大的傷害，使其容易甩手。

POWER槽：

在畫面的左下方，有一條叫POWER GUAGE的能量槽。在每一次攻擊對手或按A1＋A2時，便能使其增加。如果儲滿了這槽，便能使出HYPER EX（↓↘→↓↘→＋A）或GIGA CRUSH（按A1＋A2）。HYPER EX相等於我們所說的「超必殺技」，而GIGA CRUSH則是在對手不斷攻擊時用以將其「震開」。





1.W槽
2.BST槽
3.A槽
4.POWER槽

人物介紹：

物介紹： 人物介紹： 人物介紹： 人物介紹： 人物介紹： 人物介紹： 人物介

早乙女 刃 JIN SAOTOME

AGE : 21
HEIGHT : 175cm
WEIGHT : 72kg
SEX : MALE
BLOOD TYPE : A

一年前，他的父親在乘上了一台屬於聯合軍的優秀V.A.後遇事身亡，而他的死因卻是一個謎。當時正作V.A.武者修鍊的刃，在知道其父親的死訊後，為了要查明真相，便決定往戰場尋找答案。



宮美 瑪莉 MARY MIYABI

AGE : 26
HEIGHT : 176cm
WEIGHT : 58kg
SEX : FEMALE
BLOOD TYPE : B

聯合軍V.A.第一小隊隊長。是一個擁有冷靜的判斷力及架駛V.A.能力的優秀軍人。今次，她接受了軍部高層的命令，要捕回失踪了的俘虜，並要單獨行動。



辛泰拿・羅倫士 SANTANA LAURENCE

AGE : 29
HEIGHT : 195cm
WEIGHT : 97kg
SEX : MALE
BLOOD TYPE : B

販賣改造V.A.用非法部件的自由人。是一個樂天派。為了要得到軍用的V.A.部件，所以去了聯合軍的殖民衛星。



嘉榮・瑪度古 GAWAINE MURDOCK

AGE : 64
HEIGHT : 180cm
WEIGHT : 84kg
SEX : MALE
BLOOD TYRE : A

前聯合軍V.A.隊長。是一個身經百戰的勇士。一年前，因為一件於訓練中發生的事件而失去所有部下，之後他便離開了軍隊。然而，他卻被捲入了一宗連他自己也不知道的巨大陰謀中。



巴奧／瑪奧 BAO & MAO

AGE : 14／11
HEIGHT : 160cm／148cm
WEIGHT : 52kg／32kg
SEX : MALE／FEMALE
BLOODTYPE : A（?）／A（?）

住在某小國的一對野生兄妹。哥哥是一個充滿好奇心而又不知危險為何物的人，妹妹則是一個經常依在哥哥身旁，看似小鳥依人的女孩。在偶然的情況下，他們登上了一台無人駕駛的V.A.，他們的命運，就此改變。



雅麗愛達 ARIETA

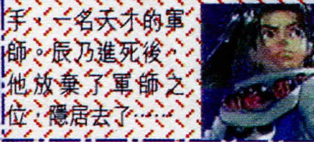
AGE : 17
HEIGHT : 164cm
WEIGHT : 46kg
SEX : FEMALE
BLOOD TYPE : AB RH-

數年前，她被聯合軍強行帶到一個稱為〔研究所〕的地方，並把她軟禁着。她成為了軍方秘密計劃的研究對象。受了多次生化實驗的她，某天終於逃出〔研究所〕，開始她永無休止的逃亡生活。

神樂 千代丸／鋼 鐵山 CHIYOMARU KAGURA & TESSAN HAGANE

AGE : 17／38
HEIGHT : 168cm／214cm
WEIGHT : 60kg／147kg
SEX : MALE／MALE
BLOOD TYPE : AB／O

千代丸是與聯合軍對抗的叛軍的年輕領袖兼參謀。他繼承了父親辰乃進，叛軍的創辦人，的遺志，為了打倒專橫的聯合軍而戰。鐵山是辰乃進的左右手，一名天才的軍師。辰乃進死後，他放棄了軍師之位，隱居去了……





謝度 SHADE

AGE : UNKNOWN
HEIGHT : 235cm
WEIGHT : 508kg
SEX : MALE
BLOODTYPE : A（?）

被譽為聯合軍的皇牌機師。但他的實體卻是被軍方秘密改造的生化兵器。某一天，全身85%被機械化，而又失去了所有記憶及自我意識的謝度，在為軍方收集實戰情報而到鬥技場時，遇到一個要向他「報殺父之仇」的男子……



迪比洛特公主／地獄大師／Dr.舒泰 PRINCESS DEVILOTTE & HER SUITE

AGE : 13／128（?）／36
HEIGHT : 158cm／174cm／196cm
WEIGHT : 40kg／48kg／76kg
SEX : FEMALE／MALE／MA LE
BLOOD TYPE : O／DEVIL X／AB(?)

在地球聯合政府不承認的非法殖民衛星SIDE 666中有一個叫HELL DRAD的國家。國王DEATH SATAN的繼承人是被稱為「惡魔公主」的迪比洛特公主。愛上了老英雄嘉榮・瑪度古的迪比洛特，任性地展開行動，與暗黑魔導士地獄大師及超常科學家Dr.舒泰一起向着愛與野心的行程出發……



☆：A＝任何一個ATTACK掣／A1＝ATTACK 1掣／A2＝ATTACK 2掣／W＝WEAPON掣／B＝BOOST掣

BX-02／ BLODIA

SPECIAL BLOW：

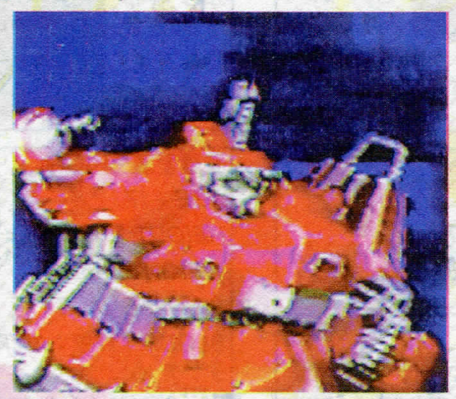
BREAK SHARFT ←↙↓↘→＋A
FULLMETAL CHARGE →↓↘＋A
GATLING ROD ↓↙←＋A

EXTRA BLOW：

DIRECT PRESS （近敵時）→↘↓＋A2
NEEDLE PRESS ↓↑＋A

CYBER EX:

PLANET SMASHER ↓↘→↓↘→＋A



BX-04S／ B.SWORDMAN

SPECIAL BLOW：

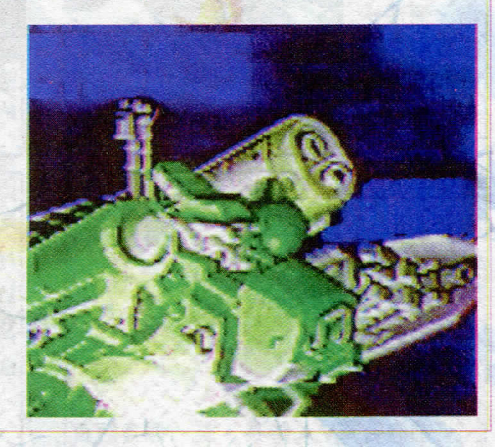
PHOTON SPLASH ←↓↙＋A（空中也可使出）
SLAY SWORD →↘↓↙←＋A
G.PRESSER ↓↘→＋A

EXTRA BLOW：

VIRTICAL GEAR ↓↑＋A2

CYBER EX：

CRESCENT TORNADE ↓↘→↓↘→＋A



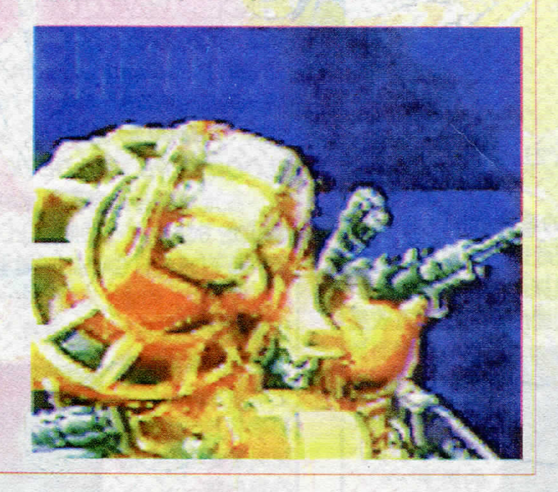
BX-07R／ B.RIOT

SPECIAL BLOW：

DEATH BOLT ↘↓↙←＋A
DYNA BLOW ↓↘→＋A（空中也可使出）
SHINNING ARM ←↓↙＋A
RIOT STRIKE →↓↘＋A（空中也可使出）

CYBER EX：

GRAVITON FIELD ↓↘→↓↘→＋A



RF-004／ REPTOS

SPECIAL BLOW：

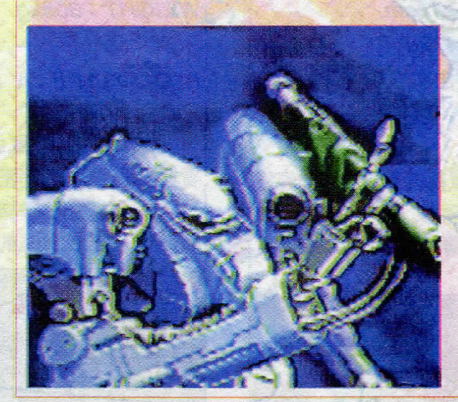
VIOLENCE WIND ←↙↓↘→＋A
SATELLITE FORCE ↓↙←＋A/ A1＋A2
RISKY NAIL →↓↘＋A
FATALITY DUNK （近敵時）↓↓＋A

EXTRA BLOW：

AIR CAPTURE （空中近敵時）↑以外＋A

CYBER EX：

FULL-VERNIERN HURRICAN ↓↘→↓↘→＋A



RF-009 / R.LIGHTING

SPECIAL BLOW :

ROLLING GEAR	↓儲↑+A（空中也可使出）
SPARKLE LASER	↓↘→+A
THUNDER RAIN	↓↓+A

CYBER EX :

THUNDER SHAKING	↓↘→↓↘→+A



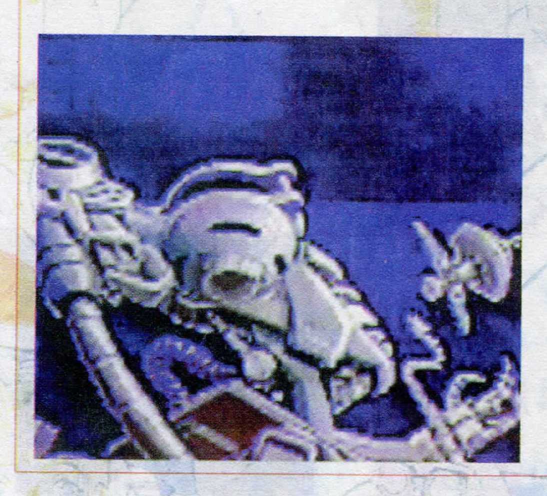
RF-027 / R.JACKAL

SPECIAL BLOW :

LASER SCREEN	（對空）↓↘→+W / （對地）→↘↓+W
HEAT WAVE	連按A
DIZZY BOOMERANG	↓↙←+A（空中也可使出）
HEAT GRAPPLE	↓↘→+A
JACKAL STUMP	↓儲↑+A

CYBER EX :

ASSULT BIT	↓↘→↓↘→+A



FZ-100 / FORDY

SPECIAL BLOW :

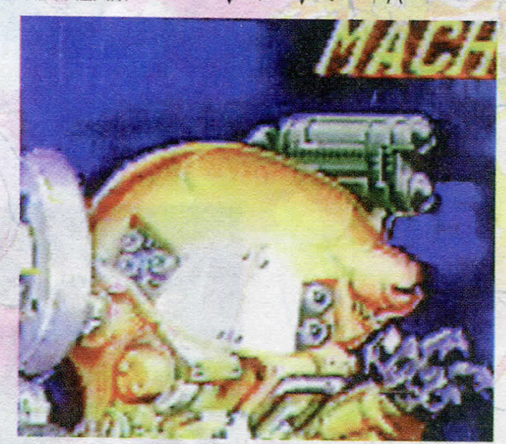
←儲→+A	
IRON NAIL	↓↘→+A
SUNRISE BLADE	→↓↘+A
SPIRAL ANCHOR	↓↘→+W

EXTRA BLOW :

FORDEED BEAT	A1、W、A2
FORDEED BREAK	A1、W、A2、A1、W、A2、A1

CYBER EX :

NEBULA STREAM	↓↘→↓↘→+A



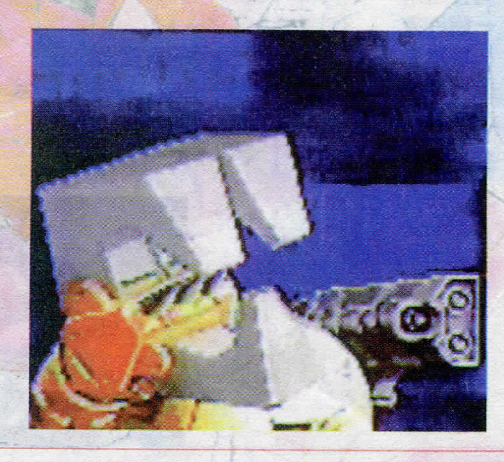
FZ-200 / F.TALANTURA

SPECIAL BLOW :

RAISING TORNADO	（前進）→↓↘+A / （後退）←↓↙+A
TALANTURA STAMP	↓儲↑+A
POWERED WRECKER	↓↘→+A/ A1+A2 / （跳起時）↓↘→+A/ A1+A2
THOUSAND MISSILE	(POWERED WRECKLE中) ↓↙←+A

CYBER EX :

FALLING DESTROY	↓↘→↓↘→+A



FZ-900／ F.KILLERBEE

SPECIAL BLOW：

KILLER SCREW α　（空中）↓↘→+A／A1+A2
／（地上）↓↘→+A／A1+A2
KILLER SCREW β　→↓↘+A
KILLER EYE　←儲→+A
KILLER SWORD　→↘↓↙←+A

CYBER EX：

DELTA BLAST　↓↘→↓↘→+A



GP-N1／ GULDIN

SPECIAL BLOW：

GUL LARIAT　↓↘→+A
GUL LARIAT SKY　↓↙←+A
GUL WHEEL　→↓↘+A

CYBER EX：

GUL BURNING　↓↘→↓↘→+A





GP-V4／ G.VICE



SPECIAL BLOW：

E.PRESSURE　↓↙←+A
CAPTURED VICE　↓↘→+A／A1+A2
BODY SCRAP　（近敵時）→↓↘+A
E.TYPHOON　（在CAPTURED VICE擊中對手時）↓↙←+A

CYBER EX：

G.TYPHOON　↓↘→↓↘→+A

GP-D2／ G.CYCLONE

SPECIAL BLOW：

HYPER D.D.　→→→+連按A
DRILL CANNON　↓↘→+A（空中也可使出）
▼D3▲BOMB　（遠）↓↘→+W
／（近）↓↙←+W
CYCLONE STAMP　↓儲↑+A

HYPER EX：

FINAL D.D.　↓↘→↓↘→+A

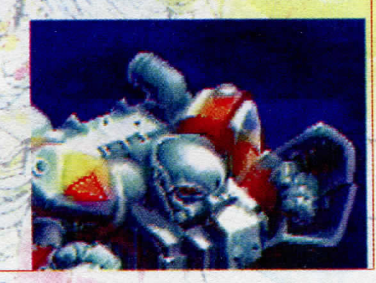
P-10033／ GAITS

SPECIAL BLOW：

問答無用　→↓↘+A
一網打盡　（近敵時）↓↙←+A
一騎擋千　↓↘→+A（空中也可使出）
諸行無情　（敵後）←儲→+A／（敵前）←儲←→+A

CYBER EX：

空前絕後　↓↘→↓↘→+A



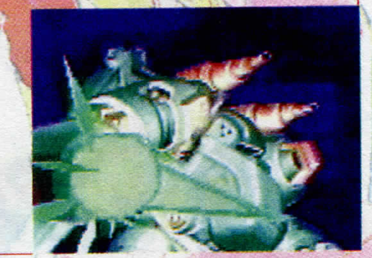
UVA-02／ HELION

SPECIAL BLOW：

FLUGEL BOGEN　→↘↓↙←+A
HIMMEL FANGEN　（空中）↓↙←+A
GOTT KUGEL　↓↘→+A

CYBER EX：

SCHLACHTFELD QUAL　↓↘→↓↘→+A





S-008／SUPER-8

SPECIAL BLOW：

RED Ω　(近敵時) ←↙↓↘→+A
FINAL 0　↓↑+A2
DEVIL X　↓↑+A1b
SUPER γ　↓↑+W
HELL Δ2　↓↘→+W
HELL Δ1　←↙↓↘→+W
HELL Δ3　→↓↘+W
OCTOPUS Jr.　→↓↘+A/ A1+A2

CYBER EX：

DEATH Σ　↓↘→↓↘→+A

X-0／WARLOCK



SPECIAL BLOW：

FORBIDDEN FORCE　←儲→+A
ASCENTION BLEAK　↓↘→+W
IMITATION α　←→+B→B
IMITATION β →+A1、A2、A1、←
SACRED STARE　↓↘→+A
ENERGY DRAIN　(近敵時) 控桿轉一圈+A

CYBER EX：

FINAL SACRIFICE ↓↘→↓↘→+A

G-13EX／ZERO GOUKI

SPECIAL BLOW：

豪波動拳　↓↘→+A
斬空波動拳　(空中) ↓↘→+A
灼熱波動拳　→↘↓↙←+A
豪昇龍拳　→↓↘+A
龍卷斬空腳　↓↙←+A
空中龍卷斬空腳　(空中) ↓↙←+A

CYBER EX：

滅殺豪昇龍　↓↘→↓↘→+A
滅殺豪波動　→↘↓↙←→↘↓↙←+A
天魔豪斬空　(空中) ↓↘→↓↘→+W
瞬獄殺　A1、A1、→+W、B

G-13EX 零・豪鬼召喚法

要召喚零・豪鬼，一點也不難。首先，你要將《CYBERBOTS》隻GAME放住你的SS主機，然後開機。在ARCADE MODE中選SHADE、神樂千代丸或DAVILOTTE這三名「大佬」中的其中一人。之後一定要LEVEL 4或以上，一鋪過爆機（不可CONTINUE）。事成之後，你會在ARCADE MODE及VERSUS MODE中多了一台叫零・豪鬼的V.A.供你選用。但在這時，未爆機的那兩名「大佬」只能用自己的專用V.A.（SHADE→HELION／神樂千代丸→GAITS／DAVILOTTE→SUPER 8）。只要用他們三個爆了機，又或在可選用WARLOCK之後，零・豪鬼才會「人人有得用」。至於WARLOCK的出現方法嘛……放心，玩多幾鋪，佢自然會出現喫喇（相信大家都已經有得用了）。

這就是零・豪鬼的勇姿！！！

■在VERSUS MODE中可以大家一齊用


■對手中了斬空波動拳也會着火


■龍卷斬空腳的指令很易出錯


■天魔豪斬空竟變了飛彈連發

■滅殺豪波動變了嚇人的LASER光柱


■又可在ARCADE MODE中凌辱電腦


■灼熱波動拳變了5 HITS的LASER


■空中龍卷斬空腳的攻擊範圍很大


■瞬獄殺變了亂舞技


■對手中了豪波動拳後會着火


■豪昇龍拳仍很霸道


■滅殺豪昇龍的攻擊力不大



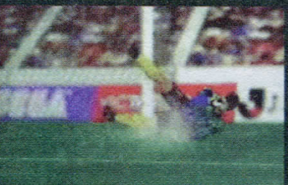


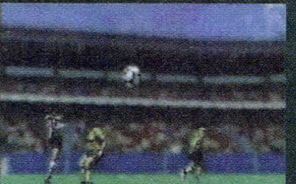
新世紀 ELEVEN-CHAMPION

距離J.LEAGUE的新球季尚有半個月，SEGA《V-GOAL》的97新作乘時登場，各位捧場的球迷——你們有福了！皆因在《J.LEAGUE VICTORY GOAL 97》內除了保持一貫的遊戲風格，在細節上的確有著不斷的改進。雖然，不論畫面跟玩法都與《V-GOAL 96》沒有明顯的分別，但對於萬眾「球迷」來說，仍有莫大的吸引力。此話何解？且為大家來個新舊大對照。











新力軍、新賽制

日本J.LEAGUE賽事將於4月12日正式開始，在今季中有五項新變動：

1.）因新球隊「VISSEL神戶」的加入，隊伍總數會由16隊增至17隊。

2.）既然有隊伍增加，賽事自然亦會增加。會由上季單一階段30場比賽（16隊）改變為兩階段合共32場比賽（17隊），讓每支球隊都肯定有一次機會於自己及對手的會場作賽。

3.）聯賽的計分方法有所變更，新方式如下：90分鐘內勝出=3分、加時戰勝出=2分、PK戰（12碼）勝出=1分、敗陣=0分。

4.）在兩季賽事中，勝出的兩支隊伍將會被安排於J.LEAGUE CHAMPIONSHIP一決勝負。勝出球隊將會成為全年總冠軍。

5.）各隊名次是以於聯賽所得分數多寡而定，倘若兩隊分數相同，則會順序以得失差點、總得點、兩隊間的對戰成績及「順位決定戰」來安排名次。



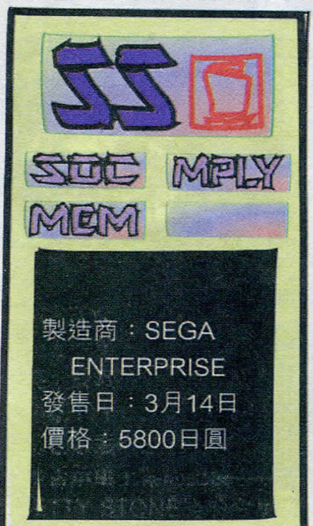






新球季開鑼！

與以往一樣，《J. LEAGUE VICTORY GOAL 97》有著各種遊戲模式任君選擇。有J.LEAGUE（日本職業聯賽）、S.LEAGUE（單循環聯賽）、CUP TOURNAMENT（杯賽）、SUPER STAR（足球明星賽）、EXIBITION（單場賽事）及PK戰等不同賽事。連實況旁述都有得揀，不過卻取消了背景音樂設定、實在可惜。



製造商：SEGA ENTERPRISE
發售日：3月14日
價格：5800日圓













新戰術、新技術

在今次《J. LEAGUE VICTORY GOAL 97》的作戰設定畫面，實在比上集改善了許多。除了作戰陣式外，更可因著各選手的狀態、能力等而作出調動安排，對形勢會有莫大的影響。要了解對手作戰方針，方可預測球勢，準確出擊。

A.）戰術～可分為普通（ノーマル）、攻擊的、守備的、穩守突擊（カウンター）、右路突破、左路突破及中央突破7種類。

B.）防守隊形～可分為一字並排（ライン）及龍門前清道夫（リベロ）兩種。

C.）陣式～共12種陣式可供選擇

D.）射手選擇～安排CORNER KICK（CK）、PENALTY KICK（PK）及FREE KICK（FK）的射球選手。

E.）選手交代～觀看選手狀態及作出調動。



1. 射球
2. 速度
3. 技術
4. 體力
5. 平衡



新基礎操作指南

進攻（球員面向上方進攻）

A	射球
輕按A	近門射球
緊按A	弧形曲體遠射
AC	割草式射球
B	短傳
C	長傳
C（近對方龍門）	大腳傳中，CENTERING PASS
BB	用地波傳向隊友附近位置
R+B	撞牆式傳球／三角短傳
↓+B	後踝傳球
↓↑+B	用腳跟將皮球從後方挑起，再在前方著地
CC	踢出拋物線過頭波「笠」過敵方的球員
——+——	假動作
L	加速
R	改變操控選手
方向掣	移動，同一方向連按則會加速
Y	召集我方球員走近，接應傳球
Z	後防上前助攻

防守

A	鏟球
B	從敵方腳下奪球
B	與敵方並排至肩並肩時，將他撞開
L	加速
R	改變操控選手
X	龍門出迎（再按A/B/C守門員會飛撲）
方向掣	選手的移動
Y	召集我方球員走近敵方球員，準備奪球
Z	佈置越位陷阱
Y+Z	發動人釘人戰術

足球不在任何一方腳下

A	直接射門
B	第一時間傳球
C	第一時間長傳
A+B	插水式頂頭鎚
B+C	寫利湊空抽射

守門員操控

B	用手傳給最近球員
C	大腳長傳



■假動作：「扭」得好，踢得鬼馬。（正面教材）

■後踝傳球：咦？點解後面冇人？（反面教材）

■踢出拋物線過頭波「笠」過敵方的球員，咍，賜佈點樣。（正面教材）

■用腳跟將皮球從後方挑起，再在前方著地，弊！前面冇人！（反面教材）

撞牆式傳球／三角短傳：傳球……撞牆……接到！（正面教材）











17支勁旅整裝待發，97 J.LEAGUE新形勢

由前園真聖、卑斯麥到磯貝洋光，各球會的頂級選手相繼轉會移籍，97年肯定是動盪的一年，亦是新勢力抬頭的一年。各隊注目的變革，還有勝點制度的變更，會否有更戲劇性的賽果？實在難以預料。但可以肯定的是，競爭肯定比上季更精彩、更激烈。在球員編號固定登錄制下，誰是10號球衣的新主人？現在，就將今季17隊勁旅之最新形勢展現於各位眼前，且看問誰領風騷。













鹿島 ANTLERS

球隊簡介

「鹿島ANTLERS」主要是以攻擊為主要戰術，卑斯麥的加入更令球隊如虎添翼。球員進攻意識十分強，所以守備及穩守突擊等戰術不應使用，避免削弱戰力。



主要陣式及戰術

4-4-2 DV、攻擊的／中央突破

96年J.LEAGUE對戰成績

名次	勝	敗	得點	失點
1	21	9	61	34

曾獲錦標

1993 J.LEAGUE 1st STAGE優勝
1996 J.LEAGUE優勝

核心球員

位置	選手編號、名字	簡介
DF	3.秋田豐	日本國家隊代表
DF	7.相馬直樹	日本國家隊代表，95、96年J.LEAGUE～BEST ELEVEN
MF	6.本田泰人	日本國家隊代表，93年J.LEAGUE～BEST ELEVEN
MF	2.佐真奴（ジョルジーニョ）	90、94年巴西國家隊代表，96年J.LEAGUE～最佳球員，BEST ELEVEN
MF	10.卑斯麥（ビスマルク）	94、95年J.LEAGUE～BEST ELEVEN
FW	11.長谷川祥之	擁有超強制空能力的出色前鋒，前日本國家隊代表
FW	9.黑崎比差支	日本國家隊代表

最佳之陣式及球員分佈





JEF UNITER 市原

球隊簡介

「JEF UNITER市原」屬J.LEAGUE的中游球隊，由於攻擊及推進能力不足，較難組織攻勢，故作戰方式應以反擊與守備為主，方為上策。



主要陣式及戰術

4-3-3、守備的／穩守突擊

96年J.LEAGUE對戰成績

名次	勝	敗	得點	失點
9	13	17	45	47

曾獲錦標

—

核心球員

位置	選手編號、名字	簡介
GK	1.下川健一	日本國家隊代表
MF	10.馬斯路華（マスロバル）	前南斯拉夫國家隊代表

最佳之陣式及球員分佈

柏 REYSOL

球隊簡介

「柏市日立REYSOL」是典型的防守型球隊，擅於穩守突擊。今季沒有靈魂人物加拉加在陣，在組織攻勢上就要更加倍努力了。



主要陣式及戰術

4-4-2 DV・守備的／穩守突擊

96 年 J.LEAGUE 對戰成績

名次	勝	敗	得點	失點
5	20	10	67	52

曾獲錦標

—

核心球員

位置	選手編號・名字	簡介
MF	6.華迪亞（バウディール）	巴西國家隊代表
FW	10.斯路華（エジウソン）	前巴西國家隊代表・上季聯賽入球21點・是隊中的神射手

最佳之陣式及球員分佈





浦和 RED DIAMOND

球隊簡介

「浦和紅鑽RED DIAMOND」十分著重防守及反擊，中場和後防都是有質數球員，前鋒福田正博和岡野雅行更是得分能手，絕對不可小覷。



主要陣式及戰術

3-5-2 DV・守備的／穩守突擊

96 年 J.LEAGUE 對戰成績

名次	勝	敗	得點	失點
6	19	11	51	31

曾獲錦標

—

核心球員

位置	選手編號・名字	簡介
DF	6.巴治和（ブッフバルト）	90.94年德國國家隊代表・95・96年J.LEAGUE～BEST ELEVEN
MF	14.磯貝洋光	一級選手・具有中場指揮能力・曾被諭為日本未來足球巨星・
FW	7.崗野雅行	日本國家隊代表・96年J.LEAGUE～BEST ELEVEN・FAIR PLAY賞
FW	9.福田正博	前日本國家隊代表・95年J.LEAGUE～得點王・BEST ELEVEN

最佳之陣式及球員分佈





VERDY 川崎

球隊簡介

「VERDY川崎讀賣」陣中球星如雲，重視攻擊，狀態大勇時根本不可抗衡。今季雖然有卑斯麥轉會離開，卻有前園真聖的到來，加上「國寶」三浦知良，實力依然強橫。



主要陣式及戰術

4-4-2 DV・攻擊的

96 年 J.LEAGUE 對戰成績

名次	勝	敗	得點	失點
7	19	11	68	42

曾獲錦標

1993・94・95 J.LEAGUE 2nd.STAGE優勝
1993・94 J.LEAGUE CHAMPIONSHIP
1992・93・94 YAMAZAKI NABISCO CUP
1993・94 XEROX SUPER CUP

核心球員

位置	選手編號・名字	簡介
GK	1.菊池新吉	前日本國家隊代表・94・95年J.LEAGUE～BEST ELEVEN
DF	6.中村忠	日本國家隊代表
MF	7.前園真聖	日本國家隊代表・96年J.LEAGUE～BEST ELEVEN
MF	8.北澤豪	日本國家隊代表・94年J.LEAGUE～BEST ELEVEN
FW	11.三浦知良	日本國家隊代表・93年J.LEAGUE～最佳球員・93・95・96年 J.LEAGUE～BEST ELEVEN・96年J.LEAGUE～得點王
FW	21.武田修宏	前日本國家隊代表・94年J.LEAGUE～BEST ELEVEN

最佳之陣式及球員分佈




橫濱 MARINOS

球隊簡介

「橫濱水手MARINOS」最強的就是他們的防線，有日本首席後衛井原正巳，再加上門將川口能活，自然表現出高水準的防守足球本色。




主要陣式及戰術

4-4-2 DV、守備的／穩守突擊

96 年 J.LEAGUE 對戰成績

名次	勝	敗	得點	失點
8	14	16	39	40

曾獲錦標國家隊代

1995 J.LEAGUE 1st STAGE優勝
1995 J.LEAGUE CHAMPIONSHIP

核心球員

位置	選手編號、名字	簡介
GK	1.川口能活	日本國家隊代表，95年J.LEAGUE～新人王
DF	4.井原正巳	日本國家隊代表，93、94、95、96年J.LEAGUE～BEST ELEVEN
DF	5.小村德男	日本國家隊代表
FW	9.城彰二	日本國家隊代表

最佳之陣式及球員分佈




橫濱 FLUGELS

球隊簡介

「橫濱飛翼FLUGELS」多是採取控球在腳的戰術，而前園真聖的離開，令山口素弘、森巴奥及仙奴三人成為不可少的中場命脈。



主要陣式及戰術

3-5-2 DV，穩守突擊／中央突破

96 年 J.LEAGUE 對戰成績

名次	勝	敗	得點	失點
3	21	9	58	44

曾獲錦標

1993第73回天皇杯優勝
1994第5屆亞洲冠軍球會杯優勝
1995第1屆ASIA SUPER CUP優勝

核心球員

位置	選手編號、名字	簡介
GK	1.楢崎正剛	96年J.LEAGUE～BEST ELEVEN
GK	23.森敦彥	隊中經驗豐富的門將，擅於處理「1對1」情況，潛在實力無可置疑
MF	5.山口素弘	日本國家隊代表，96年J.LEAGUE～BEST ELEVEN
MF	8.森巴奥（サンパイオ）	巴西國家隊代表
MF	10.仙奴（ジーニョ）	巴西國家隊代表

最佳之陣式及球員分佈




BELLMARE 平塚

球隊簡介

「BELLMARE平塚」屬中等水平的球隊，常以攻擊作為主要戰術。陣中新加盟了於JFL（JAPAN FOOTBALL LEAGUE）表現出色的洛庇斯，進攻實力更為加強。



主要陣式及戰術

3-5-2 DV，攻擊的／中央突破

96 年 J.LEAGUE 對戰成績

名次	勝	敗	得點	失點
11	12	18	47	58

曾獲錦標

1993第2回JFL優勝
1994第74回天皇杯優勝
1995第6屆亞洲冠軍球會杯優勝

核心球員

位置	選手編號、名字	簡介
GK	1.小島伸幸	日本國家隊代表
MF	3.田嶋和昭	前日本國家隊代表，94年J.LEAGUE～新人王
FW	10.洛庇斯（ロペス）	95、96年JFL～得點王
FW	11.野口幸司	前日本國家隊代表，是隊中的首席射手



最佳之陣式及球員分佈

清水 S-PULSE



球隊簡介

「清水S-PULSE」球員的平均能力都相當高，經常有出色表現，是一支重視攻擊的球隊。雖今季馬沙路缺陣，仍有不少實力派球員座鎮，戰力不減。



主要陣式及戰術

4-4-2 DV、穩守突擊／攻擊的

96 年 J.LEAGUE 對戰成績

名次	勝	敗	得點	失點
10	12	18	50	60

曾獲錦標

1996 YAMAZAKI NABISCO CUP

核心球員

位置	選手編號、名字	簡介
DF	2.齊藤俊秀	日本國家隊代表，96年J.LEAGUE～新人王
DF	4.掘池巧	前日本國家隊代表，93年J.LEAGUE～BEST ELEVEN
MF	5.山度士（サントス）	93年J.LEAGUE～BEST ELEVEN
MF	7.伊東輝悦	於96亞特蘭大奧運會射入巴西隊龍門的日本選手
MF	10.澤登正朗	前日本國家隊代表，93年J.LEAGUE～新人王

最佳之陣式及球員分佈



JUBILO 磐田



球隊簡介

「JUBILO磐田」都可算是一隊足球明星隊，除了中山雅史、名波浩、藤田俊哉外，更擁有巴西國家隊隊長鄧加、90年世界盃神射手史基拉斯等著名球星，戰力不可小覷。



主要陣式及戰術

4-4-2 DV，穩守突擊，攻擊的

96 年 J.LEAGUE 對戰成績

名次	勝	敗	得點	失點
4	20	10	53	38

曾獲錦標

—

核心球員

位置	選手編號・名字	簡介
MF	6.服部年宏	日本國家隊代表
MF	7.名波浩	日本國家隊代表，96年J.LEAGUE～BEST ELEVEN
MF	8.鄧加（ドゥンガ）	巴西國家隊隊長，於90、94年出戰世界杯
MF	10.藤田俊哉	日本國家隊代表
FW	9.中山雅史	日本人氣度高之明星級足球員，進攻能力強
FW	11.史基拉斯（スキラッチ）	前意大利國家隊代表，亦是90年世界杯之神射手

最佳之陣式及球員分佈

名古屋 GRAMPUS EIGHT



球隊簡介

「名古屋八鯨GRAMPUS EIGHT」是J.LEAGUE中數一數二的強隊，奉行歐洲式踢法。而MF史杜高域更是隊中的靈魂人物，是場中的策劃者，實力不容置疑。



主要陣式及戰術

4-4-2 DV，中央突破／穩守突擊 JUBILO磐田

96 年 J.LEAGUE 對戰成績

名次	勝	敗	得點	失點
2	21	9	63	39

曾獲錦標

1995 XEROX SUPER CUP
1996 J.LEAGUE CHAMPIONSHIP

核心球員

位置	選手編號・名字	簡介
FW	10.史杜高域（ストイコビッチ）	南斯拉夫國家隊隊長，95年J.LEAGUE～最佳球員，95、96年J.LEAGUE～BEST ELEVEN
FW	11.小倉隆史	前日本國家隊代表
FW	15.森山泰行	前日本國家隊代表

最佳之陣式及球員分佈

京都 PURPLE SANGA

球隊簡介

「京都不死鳥PURPLE SANGA」是前年JFL的亞軍，已正式升上J.LEAGUE一年，位於榜末，球隊仍須努力。以中場球員為重心，著重防守方為上策。



主要陣式及戰術

3-5-2 DV，穩守突擊／守備的

96 年 J.LEAGUE 對戰成績

名次	勝	敗	得點	失點
16	8	22	22	54

曾獲錦標

—

核心球員

位置	選手編號，名字	簡介
MF	8.山口敏弘	前日本國家隊代表
MF	10.拿姆士瑠偉（ラモス瑠偉）	前日本國家隊代表，93，94年J.LEAGUE～BEST ELEVEN

最佳之陣式及球員分佈

GAMBA大阪







球隊簡介

「GAMBA松下大阪」是一支以歐洲風格為主的球隊，陣中有出色門將本並健治，可惜整隊的球員實力只屬一般，得點能力不強。採用穩守突擊會較為適合。



主要陣式及戰術

4-5-1 DV，穩守突擊／守備的

96 年 J.LEAGUE 對戰成績

名次	勝	敗	得點	失點
12	11	19	38	59

曾獲錦標

—

核心球員

位置	選手編號，名字	簡介
GK	12.本並健治	前日本國家隊代表



最佳之陣式及球員分佈

CEREZO大阪







球隊簡介

「CEREZO櫻花大阪」戰法是非常有系統的，可惜在成績上仍處於下游位置。比較著重攻擊戰術，曾與香港隊作賽。隊中球員高正云出言輕視港聯，結果戰敗，活該。



主要陣式及戰術

4-4-2，攻擊的／穩守突擊

96 年 J.LEAGUE 對戰成績

名次	勝	敗	得點	失點
13	10	20	38	56

曾獲錦標

1994第3回JFL優勝
1995第75回天皇杯優勝

核心球員

位置	選手編號，名字	簡介
GK	21.斯馮（ジルマール）	巴西國家隊代表，94年出戰世界杯
MF	8.森島寬晃	日本國家隊代表，95年J.LEAGUE～BEST ELEVEN



最佳之陣式及球員分佈



VISSEL神戸





球隊簡介

「VISSEL神戶」是今季新登場的球隊，在JFL表現出色，以總成績第2名升班，晉身J.LEAGUE，實力方面有待觀察。



主要陣式及戰術

4-5-1 DV、攻擊的／穩守突擊

96年J.LEAGUE對戰成績

—

曾獲錦標

—

核心球員

位置	選手編號、名字	簡介
MF	5.米高盧特立（ラウドルップ）	丹麥國家隊代表，出現於歐洲國家杯
FW	13.永島昭浩	前日本國家隊代表，96 JFL～BEST ELEVEN



最佳之陣式及球員分佈

SANFRECCE廣島



球隊簡介

「SANFRECCE廣島」近年的表現差強人意，但仍有一定實力。陣中有前川和也、柳本啟成、高木琢也、盧廷潤等好手座鎮，重視進攻戰術，得點能力不弱。



主要陣式及戰術

3-5-2 DV、攻擊的／穩守突擊

96年J.LEAGUE對戰成績

名次	勝	敗	得點	失點
14	10	20	36	60

曾獲錦標

1994 J.LEAGUE 1st STAGE優勝

核心球員

位置	選手編號、名字	簡介
GK	1.前川和也	前日本國家隊代表
DF	3.柳本啟成	日本國家隊代表
MF	7.森保一	前日本國家隊代表
MF	17.路木龍次	日本國家隊代表
FW	14.盧廷潤	韓國國家隊代表，曾出戰94年世界杯
FW	18.高木琢也	日本國家隊代表，94年J.LEAGUE～BEST ELEVEN

最佳之陣式及球員分佈

AVISPA福崗

球隊簡介

「AVISPA福崗黃蜂」是前年JFL的準優勝，因而晉身成J.LEAGUE一份子，球賽成績有待改善。防守力薄弱，不宜使用攻擊戰術，穩守突擊會較適合。



主要陣式及戰術

3-5-2 DV、守備的／穩守突擊

96年J.LEAGUE對戰成績

名次	勝	敗	得點	失點
15	9	21	42	64

曾獲錦標

1995第4回JFL優勝

核心球員

位置	選手編號、名字	簡介
DF	5.都並敏史	前日本國家隊代表



最佳之陣式及球員分佈



九龍風水傳

攻略第2回

文：赤目黑龍



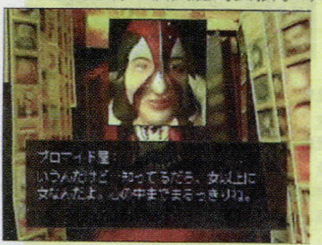
陰陽師拿保

美女大世界

消滅第2塊封印石

在上一回的攻略之中，各位已經成功的消滅了第一塊的「封印石」，不過，在「天堂劇場」之中，其實是有着第二塊「封印石」的，所以玩者必須再次的進入「天堂劇場」將它消滅，否則便不能將聖獸解放出來。要再一次的進入「天堂劇場」，玩者一定要事先做好作戰的準備，首先，玩者離開「天堂劇場」之後，便會在「龍津路地下」之中出現，在那裏其實沒有甚麼可以做的，不過，玩者要先要先到「照相館」（ブロマイド屋）一行，只要玩者和店主談話，便可以開啟重回「龍津路」的門，這樣，玩者便能回到「龍津路」準備再次進入「天堂劇場」。

玩者要再次進入「天堂劇場」，首先要前往KOWLOONET終端機之中收取電子郵件，當完成之後，便可以前往在KOWLOONET終端機前面的「道具屋」，如果玩者是記性好的話，應該會記得在之前曾將那「溶解了的男人」的眼珠交了給店主的，對了！現在他已給玩者將那眼珠改造了，成為了「光明之眼」，有了這道具，玩者便可以看到平日看不到的東西，而且更可以聽到別人心中的真說話；跟着便要到另一面的「銀色極樂」，在那裏已有一個美麗的女孩子等待着玩者，玩者又可會記起這女孩子早前曾答應過會為玩者找尋「超級羅盤」呢？現她已找到了，所以玩者一定要去取呢！最後，玩者要到在「道具屋」旁的「電燈屋」，在那



■記着和「照相館」的人談話。

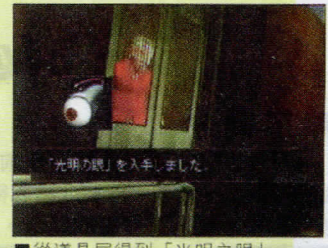


■在這KOWLOONET終端機便以收到電子郵件。





男人街入口



■從道具屋得到「光明之眼」。

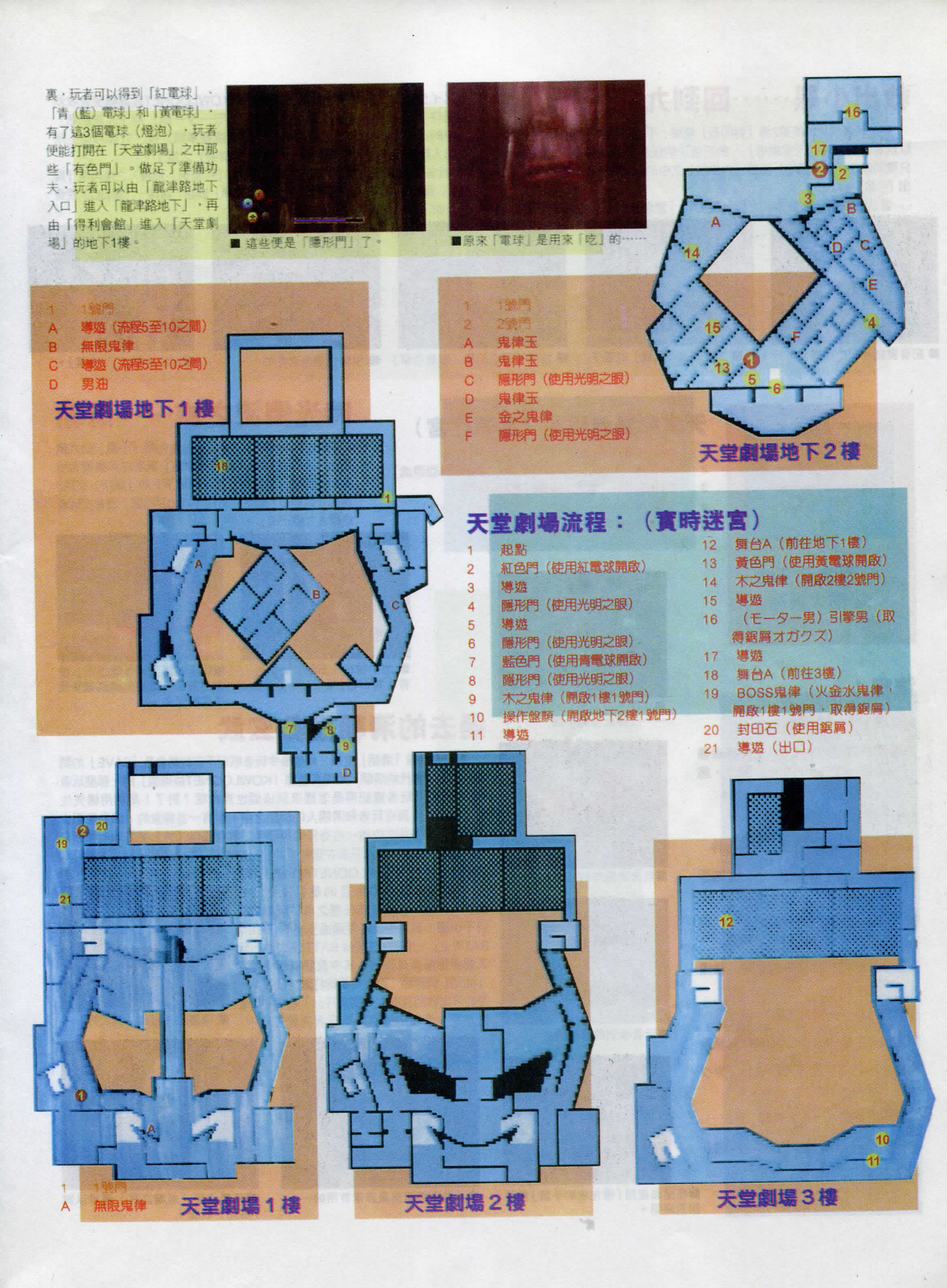


■得到「超級羅盤」了！



■ 這便是三色電球之中的「青電球」。





裏，玩者可以得到「紅電球」、「青（藍）電球」和「黃電球」，有了這3個電球（燈泡），玩者便能打開在「天堂劇場」之中那些「有色門」。做足了準備功夫，玩者可以由「龍津路地下入口」進入「龍津路地下」，再由「得利會館」進入「天堂劇場」的地下1樓。

■這些便是「隱形門」了。

■原來「電球」是用來「吃」的……

天堂劇場地下1樓

1 1號門
A 導遊（流程5至10之間）
B 無限鬼律
C 導遊（流程5至10之間）
D 男油

天堂劇場地下2樓

1 1號門
2 2號門
A 鬼律玉
B 鬼律玉
C 隱形門（使用光明之眼）
D 鬼律玉
E 金之鬼律
F 隱形門（使用光明之眼）

天堂劇場流程：（實時迷宮）

1 起點
2 紅色門（使用紅電球開啟）
3 導遊
4 隱形門（使用光明之眼）
5 導遊
6 隱形門（使用光明之眼）
7 藍色門（使用青電球開啟）
8 隱形門（使用光明之眼）
9 木之鬼律（開啟1樓1號門）
10 操作盤顏（開啟地下2樓1號門）
11 導遊
12 舞台A（前往地下1樓）
13 黃色門（使用黃電球開啟）
14 木之鬼律（開啟2樓2號門）
15 導遊
16 （モーター男）引擎男（取得鋸屑オガクズ）
17 導遊
18 舞台A（前往3樓）
19 BOSS鬼律（火金水鬼律，開啟1樓1號門，取得鋸屑）
20 封印石（使用鋸屑）
21 導遊（出口）

天堂劇場1樓

1 1號門
A 無限鬼律

天堂劇場2樓

天堂劇場3樓

救出小黑……回到九龍正街

雖然玩者成功的將第2塊「封印石」破壞，不過依然救不到「小黑」，所以玩者便要再闖「天堂劇場」，然而這次的任務便簡單得多了，因為玩者只要消滅在「天堂劇場」後部「大樂屋」之中的BOSS鬼律之後，便可以救出「小黑」。

當玩者回到「龍津路」之後，便要到「銀色極樂」，在那裏玩者會遇上スイジェン，只要和他談話，之後再到KOWLOONET終端機便會收到電郵件，然後，玩者便要到「引擎屋」（モーター屋）為「天堂劇場」之中的「引擎男」取「超級引擎」。完成這些事情之後，只要和街上所有的人談話之後便可以作最後一次「天堂劇場」之旅了。

玩者要先拿那「超級引擎」到地下2樓的「引擎男」那裏，之後再乘「舞台A」到3樓，前往「副調整室」和「操作盤顏」談話，這樣，「舞台C」便會升上來，玩者便能前往「大樂屋」了！

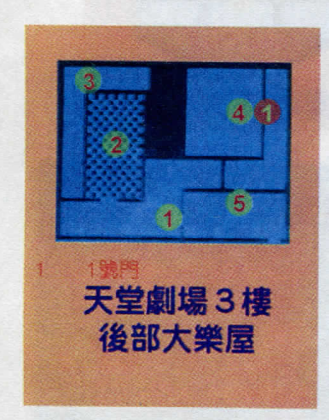

■記着要到「銀色極樂」一行。


■又是那些「亂碼」的電子郵件……


■當然不要忘記取「超級引擎」


■引擎也是用來吃的……


■終於也救出了「小黑」。



天堂劇場3樓後部大樂屋

天堂劇場流程：（實時迷宮）

1 聽到小黑的聲音
2 小舞台（一踏上去便會向下降，再踏便升回原處）
3 BOSS鬼律（木土水鬼律，開啟1號門）
4 銅鈸女（シンバル女）（救出小黑EVENT）
5 導遊（出口）

流程：

與富豪（リッチ）談話

到龍城飯店的KOWLOONET終端機（クーロネット端末）調查，然後再與富豪談話

與街上所有的人談話

到KOWLOONET終端機收電子郵件

到楊先生的家中並取得「楊先生的手鏡」（コニー楊の手鏡）

進入「rhiZome」（リゾーム）與「蝴蝶」（パピヨン）談話

在雙子中心和遊戲機中心之間的通道遇上「紅頭」

與楊先生屋前的路人談話

進入雙子中心的KOWLOONET終端機

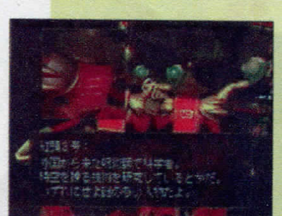
在男人街入口使用「通行咭」（アクセスカード）

與陰陽師拿保（ラボ）見面

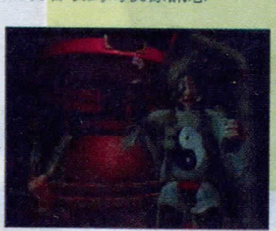
在陰陽師拿保處使用「楊先生的手鏡」

前往清朝


■這便是回到清朝的重要道具——「楊先生的手鏡」。


■前來通風報的紅頭。


■玩者收到的視像訊息。


■在這裏使用「楊先生的手鏡」便能回到清朝。

時光倒流之旅……清朝

救出了「小黑」之後，導遊會先帶「小黑」回九龍正街，而玩者則會回到「龍津路」玩者在那裏要和所有的人談話，之後到「龍津路地下」的「廁所」將第3塊的「封印石」破壞，這樣，「山高帽男」便會把玩者送回「九龍正街」。


■想不到在「廁所」之中也有「封印石」。

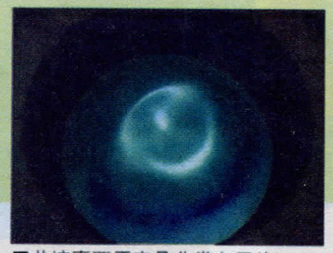

■玩者在回到「九龍正街」途中的景像，那被火燒的鋼琴代表甚麼呢？

過去的清朝拯救玄武

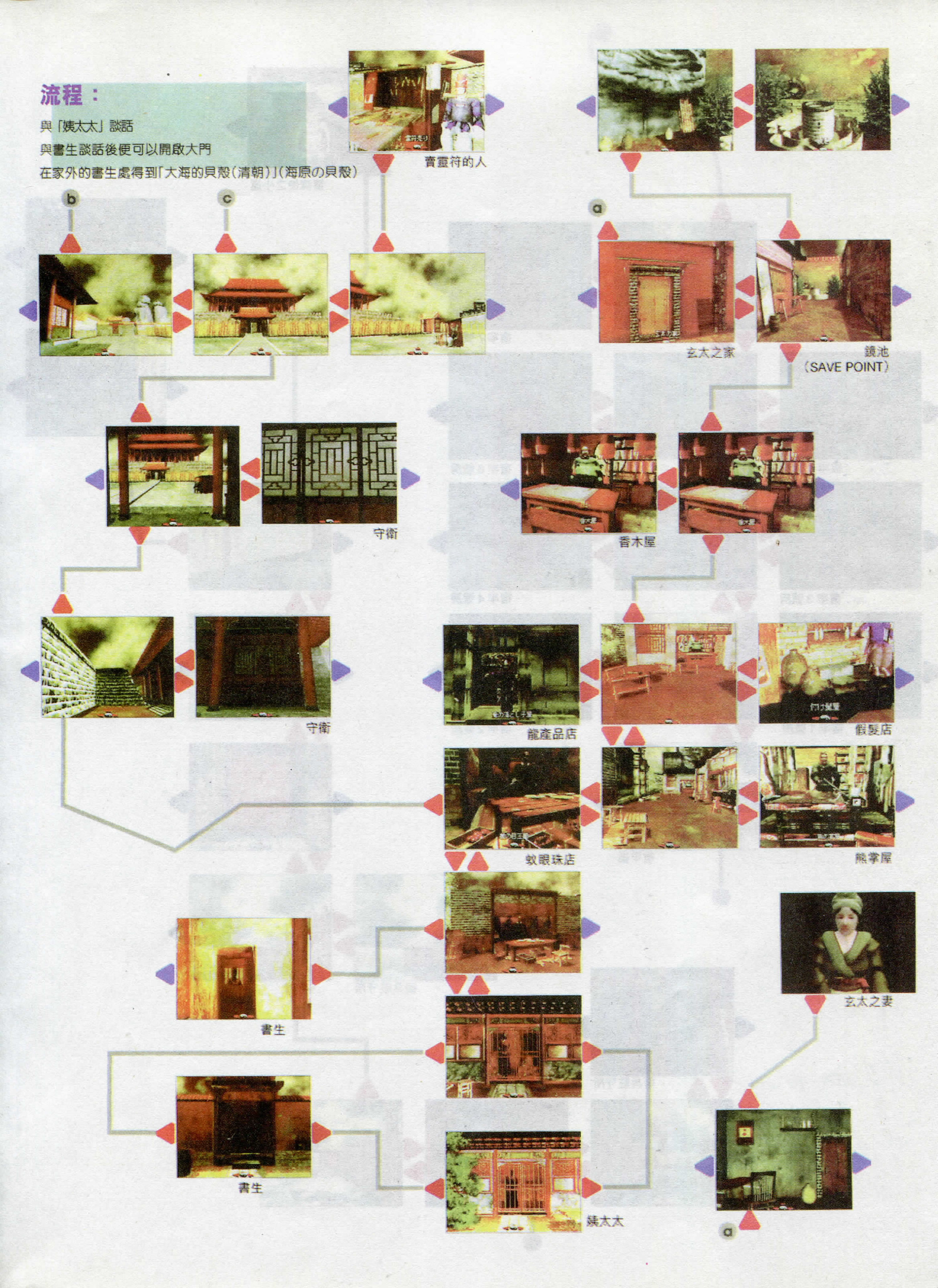
當玩者到達「清朝」之後，相信最令玩者感到不安的將會是「SAVE」的問題，因為「古代的清朝」是沒有甚麼「KOWLOONET終端機」的，那麼玩者樣SAVE呢？玩者還記得是怎樣來到這個世界的呢？對了！是利用楊先生的「手鏡」，而在玩者和清朝人的談話之中，會有一些線索的，因為在不少人口中也說在井之中有一些奇怪的事發生，其實這些「井」便是玩者和原來世界的唯一通道，玩者只要在這些「井」之前使用「楊先生的手鏡」，便可以和原來世界的「KOWLOONET終端機」連接，進行SAVE。

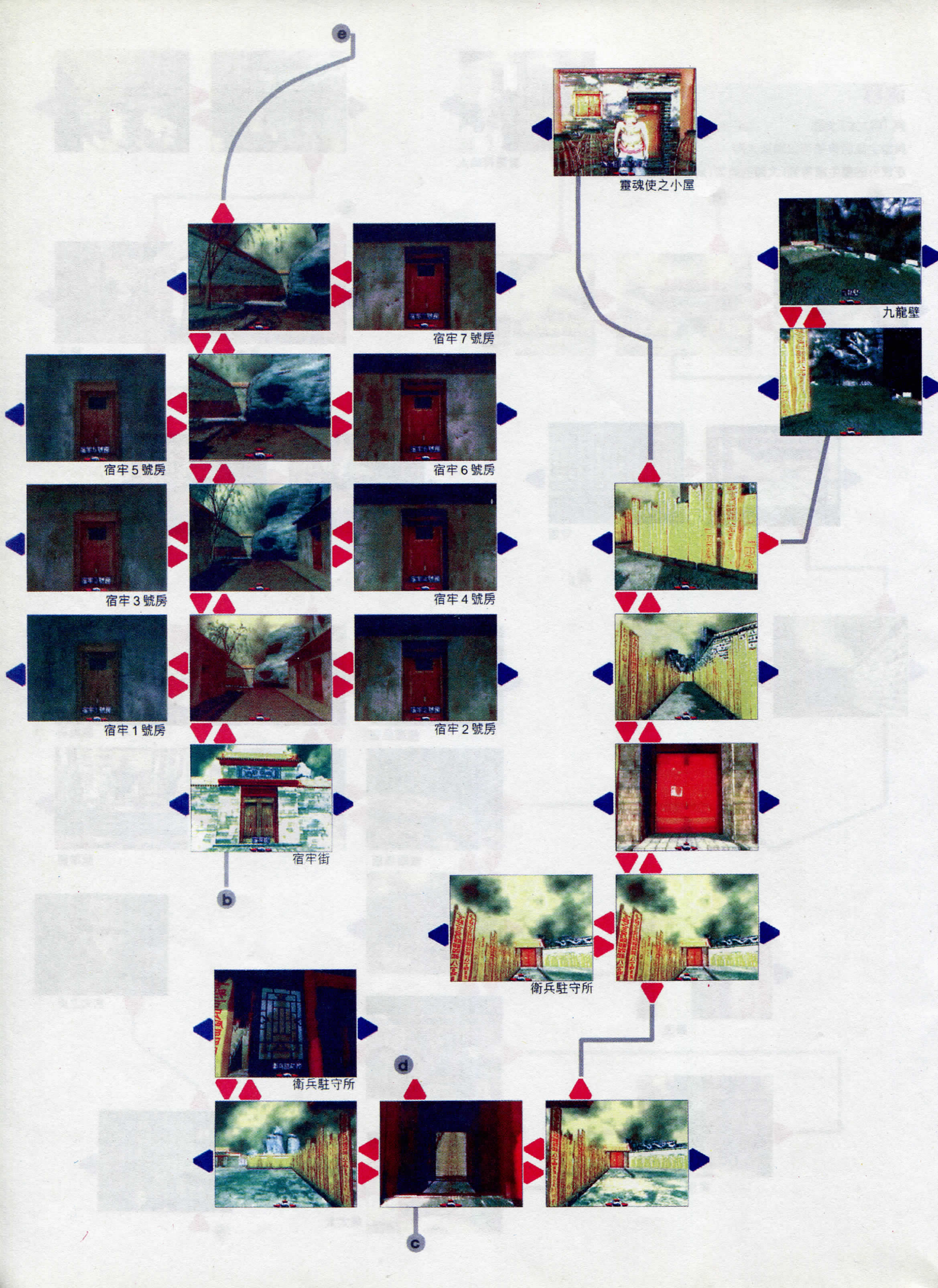
玩者在清朝的最大目的是要見到「玄武」，不過，在完成這任務之前，玩者要渡過不少關，而其中玩者要通過多場的「ITEM BATTLE」，在這些ITEM BATTLE之中，玩者要使用道具來作戰，其中最關鍵的便是對「桃兒」的那場，因為只要玩打敗「桃兒」，便能救出被困其中的「梁艾丹」，她會為玩者送上不少貴重的道具，助玩者完成任務。


■這便是被封的「梁艾丹」。

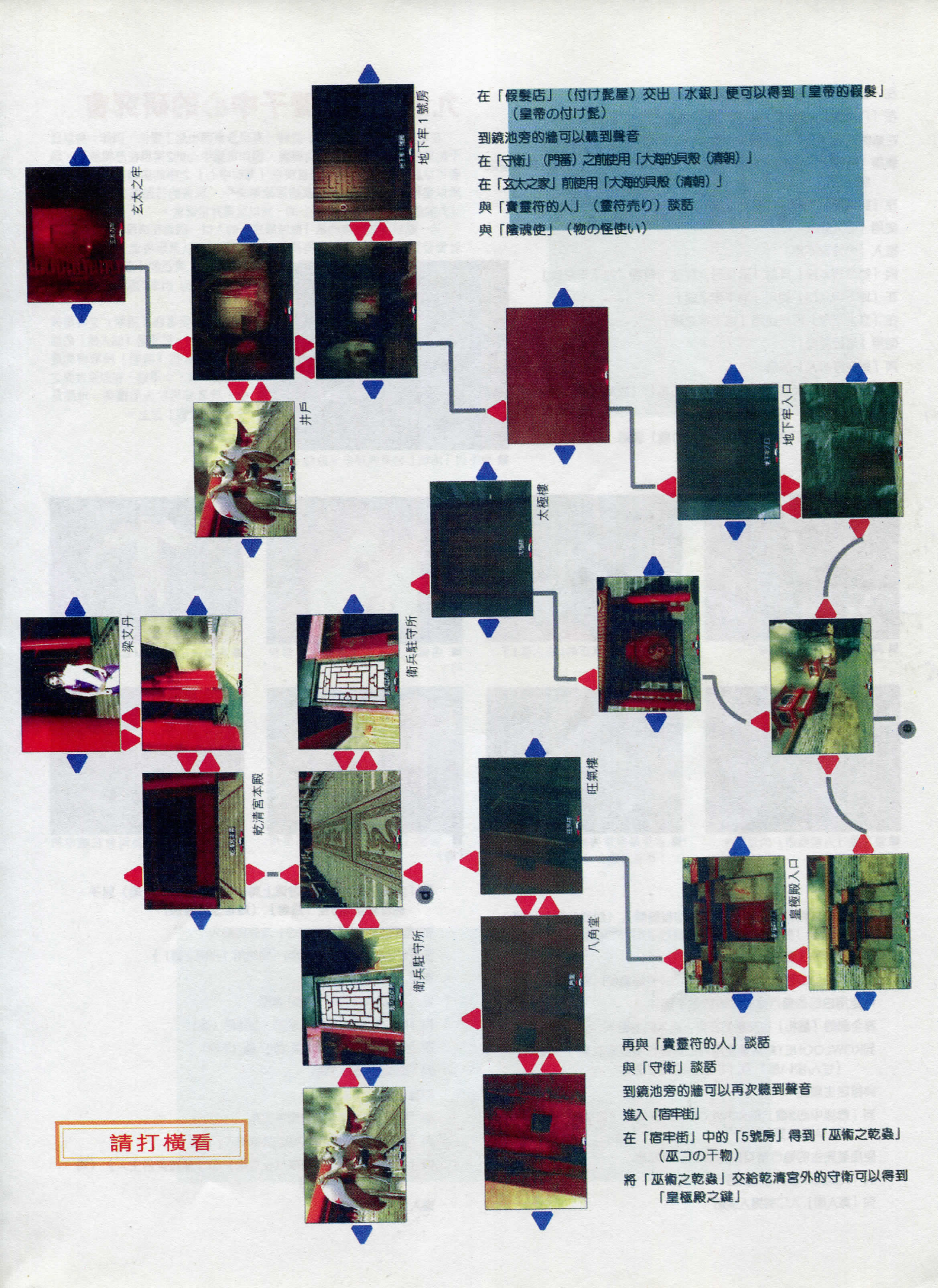

■井這東西原來是非常有用的……


■只要使用「退魔之札」便可以將「桃兒」收服。


流程：
與「姨太太」談話
與書生談話後便可以開啟大門
在家外的書生處得到「大海的貝殼（清朝）」（海原の貝殻）
賣靈符的人
b
c
a
玄太之家
鏡池
（SAVE POINT）
守衛
香木屋
守衛
龍産品店
假髮店
蚊眼珠店
熊掌屋
玄太之妻
書生
書生
姨太太
a



靈魂使之小屋
九龍壁
宿牢7號房
宿牢5號房
宿牢6號房
宿牢3號房
宿牢4號房
宿牢1號房
宿牢2號房
宿牢街
衛兵駐守所
衛兵駐守所


在「假髮店」（付け髭屋）交出「水銀」便可以得到「皇帝的假髮」（皇帝の付け髭）
到鏡池旁的牆可以聽到聲音
在「守衛」（門番）之前使用「大海的貝殼（清朝）」
在「玄太之家」前使用「大海的貝殼（清朝）」
與「賣靈符的人」（靈符売り）談話
與「陰魂使」（物の怪使い）
玄太之牢
地下牢1號房
井戶
地下牢入口
太極樓
梁艾丹
衛兵駐守所
乾清宮本殿
旺氣樓
八角堂
皇極殿入口
衛兵駐守所
再與「賣靈符的人」談話
與「守衛」談話
到鏡池旁的牆可以再次聽到聲音
進入「宿牢街」
在「宿牢街」中的「5號房」得到「巫術之乾蟲」（巫コの干物）
將「巫術之乾蟲」交給乾清宮外的守衛可以得到「皇極殿之鍵」
請打橫看

在「皇極殿」外使用「皇極殿之鍵」

在「八角堂」中遇到「桃兒」

在離開「宿牢街」時會遇上「陰魂使」，並得到「退魔之札」

使用「退魔之札」將「桃兒」消滅（ITEM BATTLE）後得到「旺氣樓之鍵」

在「旺氣樓」使用「旺氣樓之鍵」

使用「仙人像」

進入「乾清宮本殿」

與「乾清宮本殿」外的「梁艾丹」談話，得到「地下牢之鍵」

在「地下牢入口」使用「地下牢之鍵」

在「玄太之牢」再次使用「地下牢之鍵」

使用「超級羅盤」

與「賣靈符的人」談話

在城門遇上「玄太之妻」並使用「命名札」（立刻便會取回）

在「乾清宮本殿」使用「超級羅盤」

在「乾清宮」梯下與「機械鷹」（メカ鷹）談話

前往「太極樓」

回到原本的時代

九龍正街　雙子中心的研究會

在玩者回到「九龍正街」之時，有很多東西也起了變化，例如一些以往不能前往的地方也有了新的轉變，例如電腦中心的2樓現在已開放了，玩者可以在那裏SAVE呢！而且現在「海鮮中心」之中的店鋪已經開業了，所以整條街也是人，反而在這段故事之中，玩者的行動基本上是圍繞着「九龍飯店」和「宗老先生」的，所以玩要非常留意。

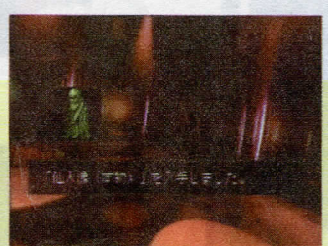
另一點玩者要注意的是「龍城飯店」的入口，因為在這段故事之中，玩者會發覺「龍城飯店」是有兩個入口的，一直以來玩者進入的其實只是「後門」，真正的「正門」其實是在「雙子中心」出來的那條隧道之中的深處。

此外，玩者在「清朝」之時是被騙過一次的，那便是「仙人像」的那一次，玩者在「清朝」所取得的是「假仙人像」，不過，在原來世界之中，玩者卻可以失而復得，地點是「大女人世界」之上。



■ 想不到「清朝」的東西那麼受歡迎。


■ 海鮮中心已經非常熱鬧了。


■ 終於也取得真正的「仙人像」了。


■ 這個小黑原來是由夏先生假扮的。



■ 與夏先生的 ITEM BATTLE。



■ 這才是「九龍飯店」的正門。


■ 婆童是非常強的敵人，不過一用上「邪氣之鏡」……


■ 至於「童頭」「童面」則是用「蝦」……


■ 他不就是……為何會在牆中的呢？

流程：

將「皇帝的假髮」交給頭髮中心的假髮商人（かつら屋），便能得到「舞蹈員的假髮」（踊り子のかつら）

與街上所有人談話

使用夏先生的通行咭到KOWLOONET終端機便以看到映像訊息

再使用自己的通行咭便會收到電子郵件

將全部的「紙札」也交給站在男人街入口的路人

到KOWLOONET終端機使用自己的通行咭便會收到「彈簧屋」（ぜんまい屋）及「小黑」的電子郵件

與露店主談話

到「電腦中心2樓」的KOWLOONET終端機，之中的「香港」DATA會被更新

使用夏先生的通行咭可以再看到映像訊息

與「九龍晶片店」店主談話

與「男人街」入口的男人談話

到「血燕之巢之路地」會遇上海老剝屋（えび剝き屋）兒子，他會給玩者5隻「海老」（海老亦即是蝦）

將1隻蝦交給在「海鮮中心」之外的路人

在夏先生的家中與小黑會面（要使用「光明之眼」）

與街上所有的人談話

進入「rhiZome」與「蝴蝶」談話

與「男人街」入口的男人談話，並使用「蝦」

在「美女大世界」之中取得「仙人像（本物）」

與「陰陽師拿保」談話

與富豪談話

到「電腦中心2樓」讀取電子郵件

與「露店主」和「海鮮中心之外的路人」談話

與「海草店主人」（海草パック屋）和「蒸海鮮店主人」（海鮮蒸し物屋）談話

進入「夏先生的家」



KOWLOONET 端末

九龍晶片店店主



夏先生之家





電腦中心２樓



九龍電腦中心



對着夏先生使用「光明之眼」（此乃ITEM BATTLE）

使用夏先生的通行咭可以聽到新的訊息

與富豪談話

到「九龍飯店」收電子郵件

與正街男（フロント男）談話

到九龍飯店「312號室」

到九龍飯店「306號室」與「蛇商人」會面，先使用光明之眼，之後再用男女兼用假髮，便可以得到「美顏藥」

在通過「九龍飯店」之前的隧道會遇上「紅頭3號」

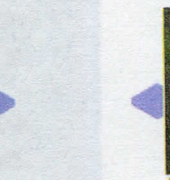
到「雙子中心」





海龜之家 龜料理屋





魚翅店（フカヒレ屋）



蒸海鮮店



海鮮粥店





海草 PACK 店

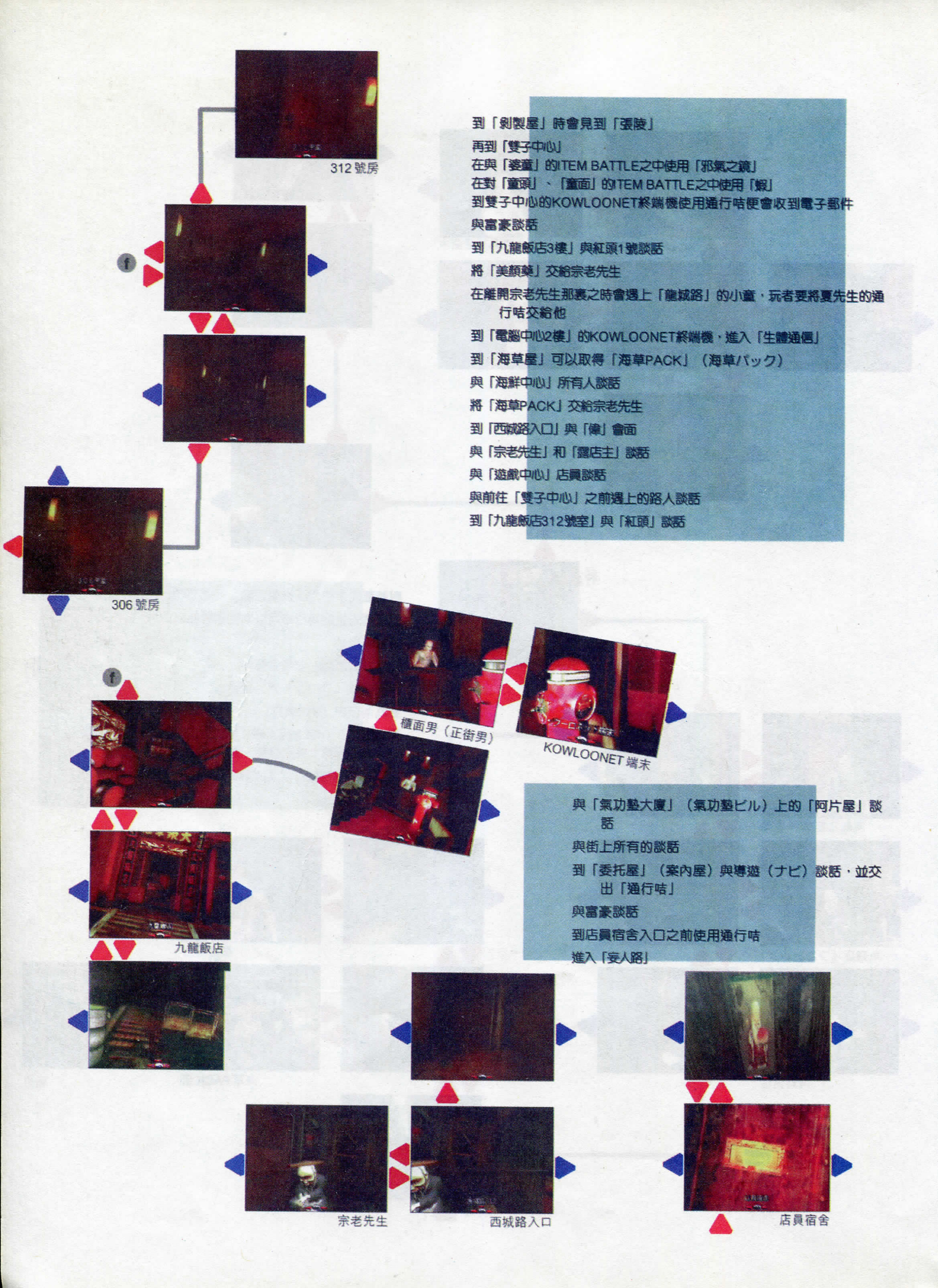




窗男







到「剝製屋」時會見到「張陵」

再到「雙子中心」

在與「婆童」的ITEM BATTLE之中使用「邪氣之鏡」

在對「童頭」、「童面」的ITEM BATTLE之中使用「蝦」

到雙子中心的KOWLOONET終端機使用通行咭便會收到電子郵件

與富豪談話

到「九龍飯店3樓」與紅頭1號談話

將「美顏藥」交給宗老先生

在離開宗老先生那裏之時會遇上「龍城路」的小童，玩者要將夏先生的通行咭交給他

到「電腦中心2樓」的KOWLOONET終端機，進入「生體通信」

到「海草屋」可以取得「海草PACK」（海草パック）

與「海鮮中心」所有人談話

將「海草PACK」交給宗老先生

到「西城路入口」與「偉」會面

與「宗老先生」和「露店主」談話

與「遊戲中心」店員談話

與前往「雙子中心」之前遇上的路人談話

到「九龍飯店312號室」與「紅頭」談話

與「氣功塾大廈」（氣功塾ビル）上的「阿片屋」談話

與街上所有的談話

到「委托屋」（案內屋）與導遊（ナビ）談話，並交出「通行咭」

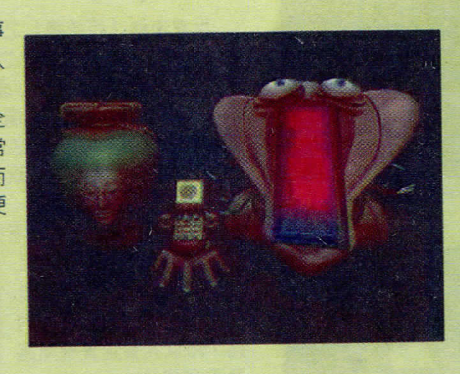
與富豪談話

到店員宿舍入口之前使用通行咭

進入「安人路」

妄人路・九龍正街　詛呪木偶

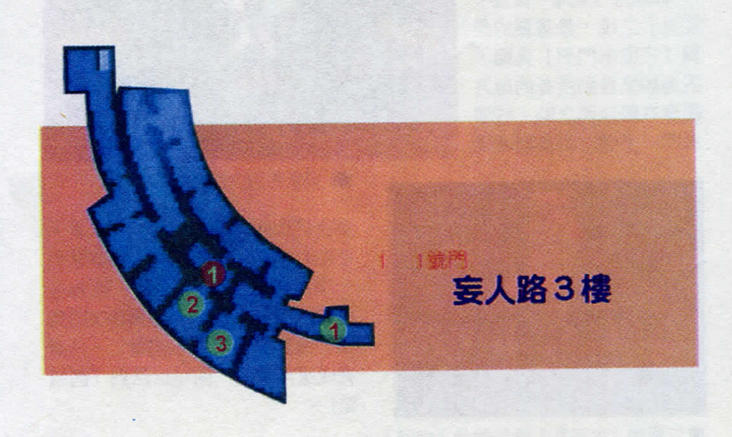
其實這段是遊戲之中最短的故事及實時迷宮，因為玩者進入這「妄人路」的主要目的是取得「妄想眼鏡」，所以玩者在這實時迷宮基本上是完全不用戰鬥的，而且要行的路也非常少，只有一層之中的兩、三間房而已，當成功取得「妄想眼鏡」之後便可以離開。



■ 這便是玩者會遇上的三名妄人。



■只要出示「通行咭」，便會得到「妄想眼鏡」。



妄人路3樓流程：（實時迷宮）

1　起點
2　導遊（開啟1號門）
3　安人（使用通行　，取得「安想眼鏡」）

老人中心→西城路

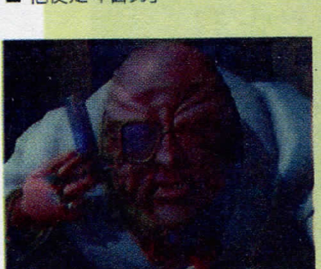
當玩者完成以上的流程之後，便可以正正式式的為宗老先生「扮靚靚」了，因為玩者要為他找齊3種不同的藥物，用以防止衰老，只要能夠完成這任務，便可以直接進入「西城路」。當中玩者要進入在「雙子中心」2樓深處的「老人中心」，在那裏玩要和陳先生進行一場「ITEM BATTLE」，玩者只要使用「邪氣之鏡」便能將他消滅，再到「龜料理屋」便能取後最後的「藍爪之安甌」交給宗老先生，進入「西城路」……



■ 他便是「窗男」……



■ 進入「老人中心」必備之物──「超級爆竹」。



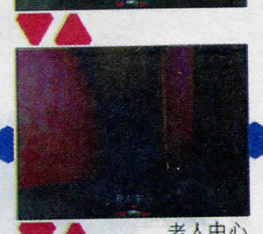
■ 陳先生邪惡的真面目。



■打倒陳先生後便會得到「虛榮之鏡」。

流程：





老人中心





與富豪談話

利用通行　收取電子郵件

在「窗男」（窓男）之前使用「妄想眼鏡」（妄想メガネ）

到「爆竹屋」會取得「超級爆竹」

與「九龍晶片店店主」談話

取電子郵件

到「雙子中心」後方那門使用「安想眼鏡」（進入「老人中心」）

進入「老人中心」之後直行到達開不到的門，使用「超級爆竹」

在與「陳先生」（ミスター・チェン）的ITEM BATTLE之中使用「邪氣之鏡」

BATTLE之後取得「虛榮之鏡」（バニティミラー）

回到「門男」（扉男）那裏使用「安想眼鏡」便能離開

與「龜料理屋」談話，便會取得「藍爪之安甌（藥物名稱）」（ブルーフロウのアンプル）

將「藍爪之安甌」交給宗老先生

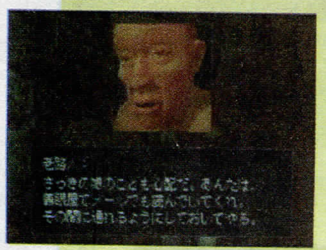
由「西城路入口」前往「西城路」

西城路 關先生與翻譯機

■ 這便是「關先生」的位處——「海明大廈」。



■ 這將會是實時迷宮的入口……？



■ 這段故事中頗為重要的「老路人」。



■ 他便是「關先生」。



■ 他便是今次的導遊。



■ 氣海・黃堂・泥丸之中最關鍵的道具「龍虎之鍵」。

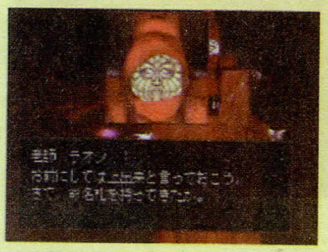
玩者來到「西城路」之後，最先要做的便是找一個名叫「關先生」的人，不過，當玩者找到他之後，發覺他竟然是一個「越南人」，因此玩者無法和他直接溝通，所以便要有勞在遊地方的其他人來作翻譯，其中包括了「耳環店的店主」和街上的「老路人」，不過，玩者最終的目的是要為他修理好那翻譯機，這樣玩者便能直接和他交談。

而在這段故事之中，玩者合共要進入3次的實時迷宮，雖然3次也是進入「氣海・黃堂・泥丸」，不過這地方有點兒像最初的「重慶大廈」一樣，3個名字，1個地方，幸而這3個地方是通行的，不過，在這地方之中的房間大多是鎖着的，而且在這實時迷宮之中又有「水道」阻隔着前進的路，所以其實這實時迷宮是不易闖的。

在進入「氣海・黃堂・泥丸」之後，最重要的是與「三位水門男」見面，因為如果要到所有的地方便要有賴他們之助，打開水門，不過，玩者同時要為他們找回開動「他們」的工具。在3次的實時迷宮之中，最艱難的一次相要是最後一次了，因為在最後一次之中玩者要對戰BOSS鬼律，而且更要對付「老師」。只要完成這兩場戰鬥便可以回到「西城路」。



■ 這便是BOSS鬼律。



■只要用「命名札」便能收拾「老師」。

流程：

與「義眼店主人」（義眼屋）談話

到旁邊的KOWLOONET終端機收取電子郵件

與街上所有人談話

與老路人談話

利用通行　進入KOWLOONET終端機收取「偉」的電子郵件

進入「海明大廈」（カーメルマンション）

與「耳環店主人」（ピアス店）談話

到「關先生的房間」（グエンの部屋）與他談話

到「耳環店」由店主為玩者翻譯「關先生」的說話

在「海明大廈地下」梯級之前與「關先生」談話

進入回到「龍城路」的通道

到「瓶屋」交出先前得到的「耳環」（ピアス），可以換到「小黑的耳環」（小黒のピアス）

與「鏡屋」、「彈簧屋」及「海老剝屋的兒子」談話

到「開鎖屋」便可以取得「古老鍵」（古い鍵）

回到「西城路」

與「耳環店」店主談話

與「義眼店主人」談話之後到旁邊的KOWLOONET終端機收取由楊先生傳來的電子郵件

在KOWLOONET終端機之中僱用「導遊」（ナビ）

到老路人那裏和關先生談話

與「貝殼店主人」（貝殻屋）談話，並取得「貝粉」

與「昆蟲店主人」（昆虫屋）談話

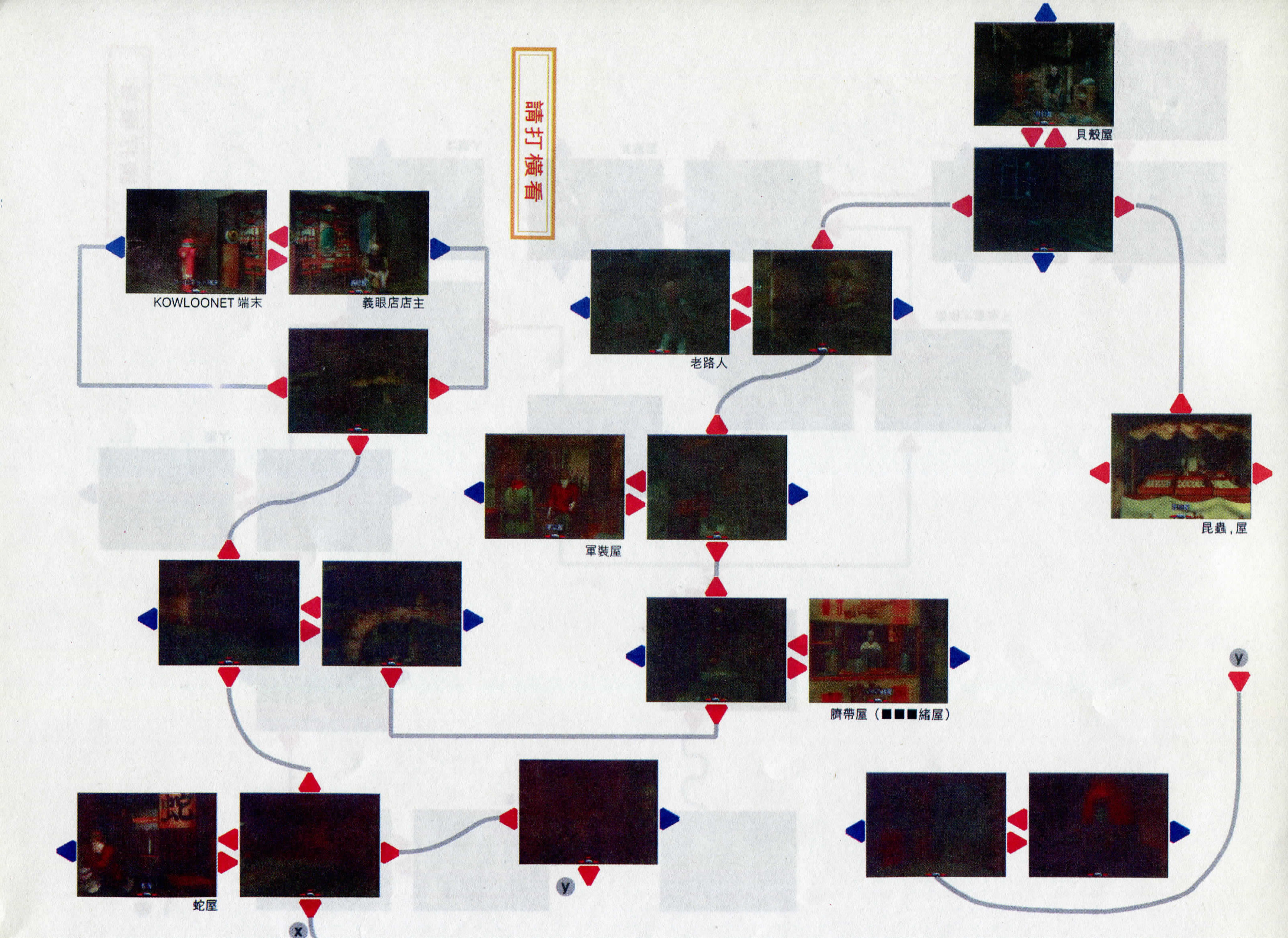
與「義眼店主人」談話

到「水路入口」和「山高帽男」談話

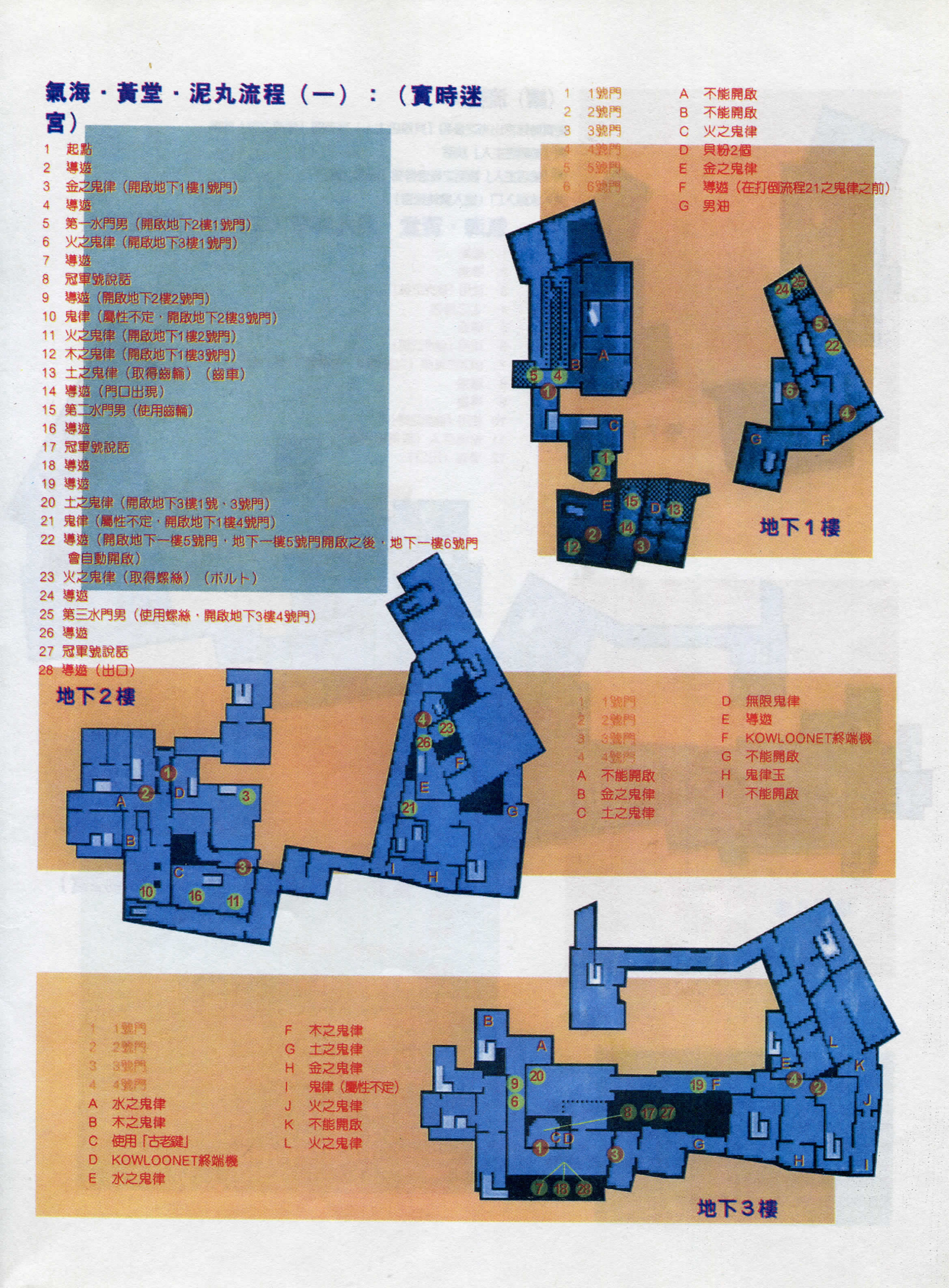
進入水路入口（進入實時迷宮）



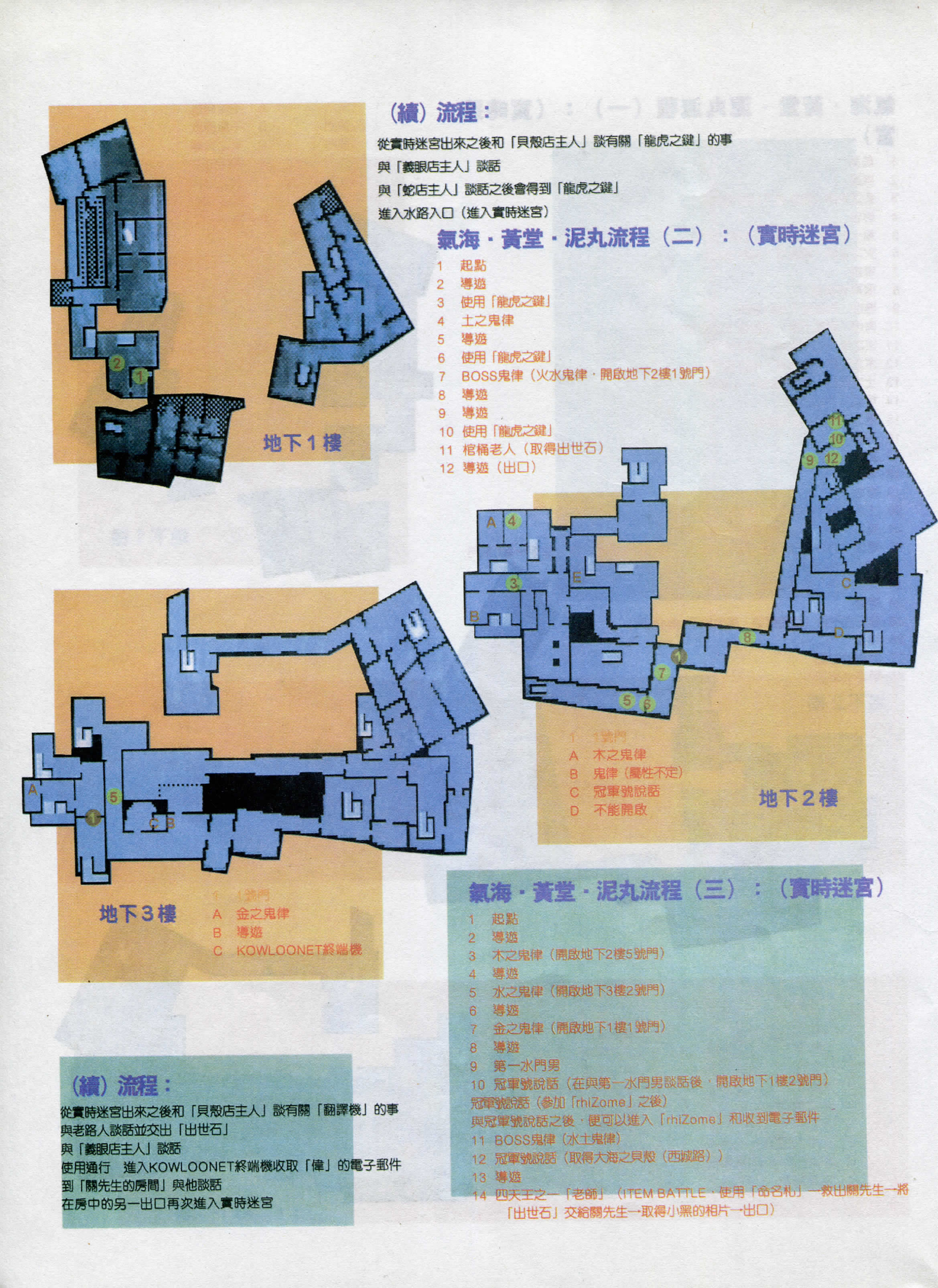
賣藥屋
海明大廈
路人
海明大廈地下
女路人
耳環店
關先生的房間
關先生
請打橫看



請打橫看
貝殼屋
老路人
KOWLOONET 端末
義眼店店主
軍裝屋
昆蟲，屋
臍帶屋（■■■緒屋）
蛇屋
y
y
x



氣海・黃堂・泥丸流程（一）：（賽時迷宮）
1 起點
2 導遊
3 金之鬼律（開啟地下1樓1號門）
4 導遊
5 第一水門男（開啟地下2樓1號門）
6 火之鬼律（開啟地下3樓1號門）
7 導遊
8 冠軍號說話
9 導遊（開啟地下2樓2號門）
10 鬼律（屬性不定，開啟地下2樓3號門）
11 火之鬼律（開啟地下1樓2號門）
12 木之鬼律（開啟地下1樓3號門）
13 土之鬼律（取得齒輪）（齒車）
14 導遊（門口出現）
15 第二水門男（使用齒輪）
16 導遊
17 冠軍號說話
18 導遊
19 導遊
20 土之鬼律（開啟地下3樓1號，3號門）
21 鬼律（屬性不定，開啟地下1樓4號門）
22 導遊（開啟地下一樓5號門，地下一樓5號門開啟之後，地下一樓6號門會自動開啟）
23 火之鬼律（取得螺絲）（ボルト）
24 導遊
25 第三水門男（使用螺絲，開啟地下3樓4號門）
26 導遊
27 冠軍號說話
28 導遊（出口）
1 1號門
2 2號門
3 3號門
4 4號門
5 5號門
6 6號門
A 不能開啟
B 不能開啟
C 火之鬼律
D 貝粉2個
E 金之鬼律
F 導遊（在打倒流程21之鬼律之前）
G 男湖
地下1樓
地下2樓
1 1號門
2 2號門
3 3號門
4 4號門
A 不能開啟
B 金之鬼律
C 土之鬼律
D 無限鬼律
E 導遊
F KOWLOONET終端機
G 不能開啟
H 鬼律玉
I 不能開啟
1 1號門
2 2號門
3 3號門
4 4號門
A 水之鬼律
B 木之鬼律
C 使用「古老鍵」
D KOWLOONET終端機
E 水之鬼律
F 木之鬼律
G 土之鬼律
H 金之鬼律
I 鬼律（屬性不定）
J 火之鬼律
K 不能開啟
L 火之鬼律
地下3樓



（續）流程：

從實時迷宮出來之後和「貝殼店主人」談有關「龍虎之鍵」的事
與「義眼店主人」談話
與「蛇店主人」談話之後會得到「龍虎之鍵」
進入水路入口（進入實時迷宮）

氣海・黃堂・泥丸流程（二）：（實時迷宮）

1　起點
2　導遊
3　使用「龍虎之鍵」
4　土之鬼律
5　導遊
6　使用「龍虎之鍵」
7　BOSS鬼律（火水鬼律，開啟地下2樓1號門）
8　導遊
9　導遊
10　使用「龍虎之鍵」
11　棺桶老人（取得出世石）
12　導遊（出口）

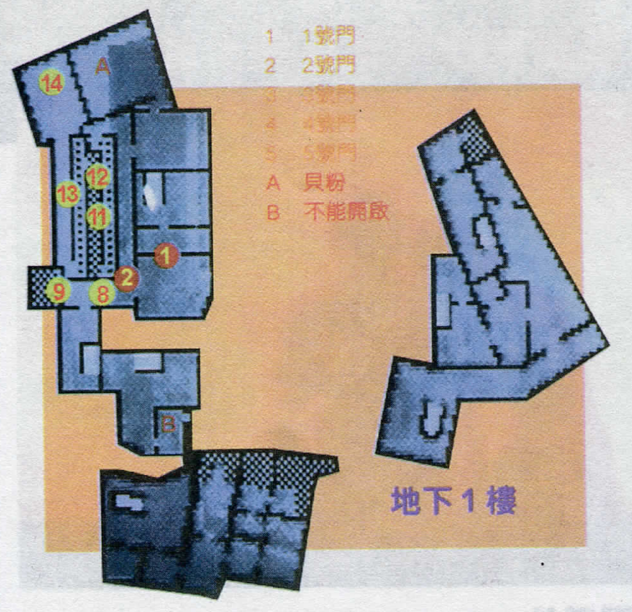
氣海・黃堂・泥丸流程（三）：（實時迷宮）

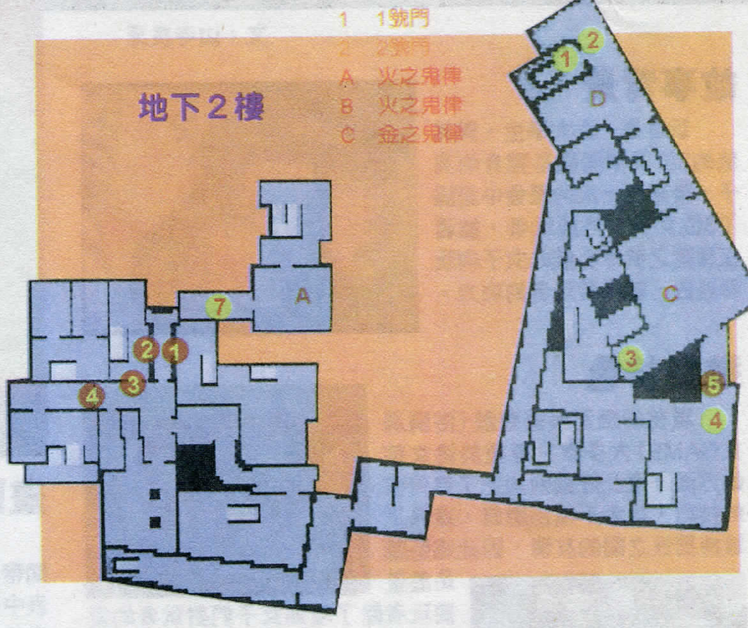
1　起點
2　導遊
3　木之鬼律（開啟地下2樓5號門）
4　導遊
5　水之鬼律（開啟地下3樓2號門）
6　導遊
7　金之鬼律（開啟地下1樓1號門）
8　導遊
9　第一水門男
10　冠軍號說話（在與第一水門男談話後，開啟地下1樓2號門）
冠軍號說話（參加「rhiZome」之後）
與冠軍號說話之後，使可以進入「rhiZome」和收到電子郵件
11　BOSS鬼律（水土鬼律）
12　冠軍號說話（取得大海之貝殼（西城路））
13　導遊
14　四天王之一「老師」（ITEM BATTLE，使用「命名札」→救出關先生→將「出世石」交給關先生→取得小黑的相片→出口）

（續）流程：

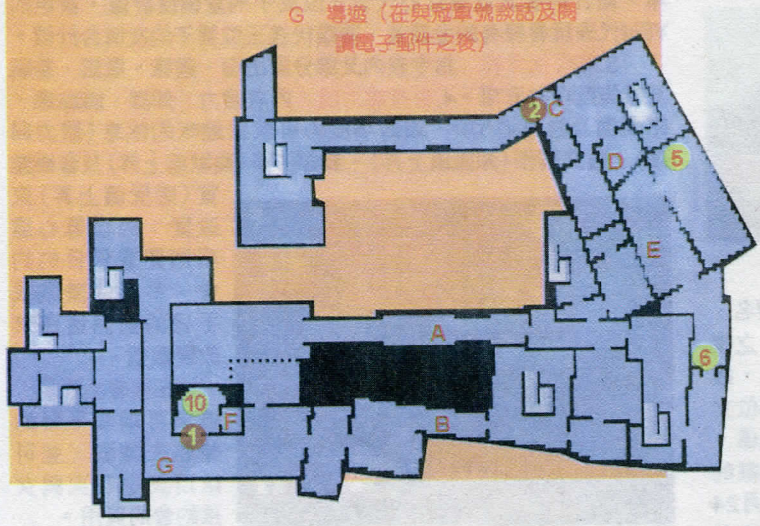
從實時迷宮出來之後和「貝殼店主人」談有關「翻譯機」的事
與老路人談話並交出「出世石」
與「義眼店主人」談話
使用通行　進入KOWLOONET終端機收取「偉」的電子郵件
到「關先生的房間」與他談話
在房中的另一出口再次進入實時迷宮







1 1號門
2 2號門
A 導遊
B 導遊
C 導遊（直至流程5完結為止）
D 無限鬼律
E 土之鬼律
F KOWLOONET終端機
G 導遊（在與冠軍號談話及閱讀電子郵件之後）

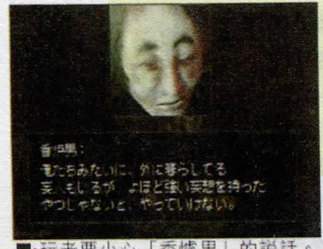


神龍廟

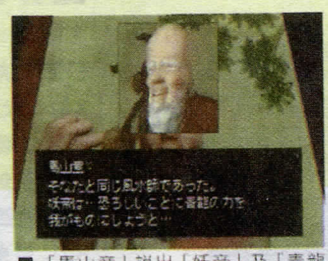
當玩者消滅了「老師」之後，將關先生救出之後，便會出現在一所「停屍處」（モルグ）之前，從這「停屍處」直入便會到達「神龍廟」之前，而在神廟之前有兩個「香爐」，右面那個其實是「香爐男」，從他口中得知「馬山童」是被封在廟中的「水墨畫」之中，只要玩者對着神龍廟之中的「壽星公」畫像使用「妄想眼鏡」，「馬山童」便會出現，並說出有關「青龍」和其他風水的事情。



■這便是下次的目的地「大井路」。



■玩者要小心「香爐男」的說話。



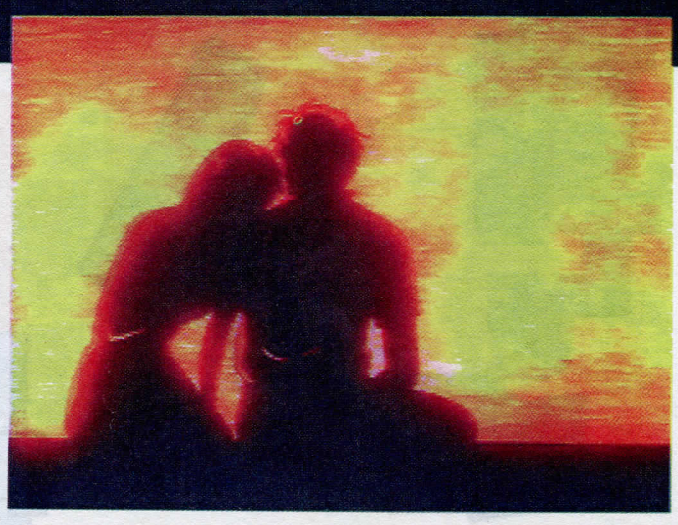
■「馬山童」說出「妖帝」及「青龍之力」的事。

未完待續

希望能永遠與你一起 在聖誕夜前抓緊「她」的心

REFRAIN LOVE

文：山寺良牙



故事背景



玩者是一位大學生，與其他的3位同學同樣是獨身的男子，後來在一次的聚會中認識了3位女子，至於玩者，能否在聖誕之前令心儀的女子向玩者表白，就得看玩者的功力。

遊戲特色



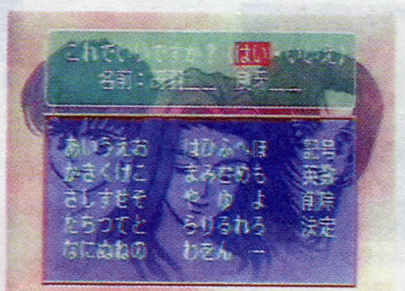
現在的戀愛模擬遊戲（俗稱溝女GAME）大多數只着重於追女孩的方面，但此遊戲則加上了追男孩的技巧，玩者千萬別想錯，這只是維持男性之間的友情，因此這遊戲是盡量要玩者除了增加女子們對玩者的愛情度外，更加要管理好財政及與男性朋友之間的友情。總而言之，除了要管理好自身外，人際關係亦非常之重要。最後一提，就是這遊戲會根據玩者的人際關係、擁有金錢力、能力值、曾經遇見過甚麼人及做過甚麼兼職等各項資料來決定將來的事件及ENDING的，全部總共超過50個不同的完結畫面。



遊戲流程

一開始遊戲時，當然是輸入玩者的名字，字款計有平假名、片假名、英文字、符號及漢字五種（漢字使用音讀輸入法），之後便會開始三天的前奏故事，故事內容是玩者怎樣認識到3位女孩及以往玩者與她們的關係，接着就是正式的遊戲，遊戲的限定日期為6月28日至12月24日，但由於頭三天是用去作前奏故事，所以實際上玩者正式操作的日期為7月1日至12月24日，而每一天又再細分為早、午、黃昏及晚四個時段，所以玩者合計有177回合可玩。

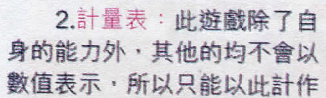


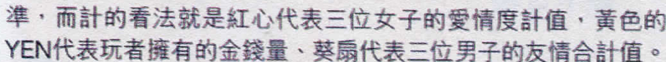


畫面看法

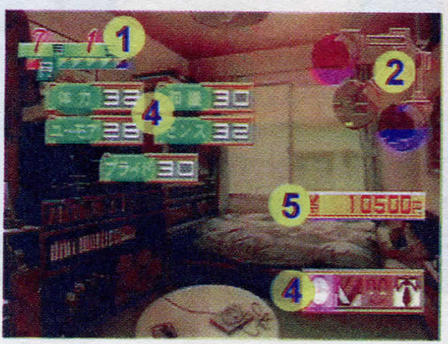
1.現在的日期及時間：時間帶以淺綠表示早上、淺藍代表中午、黃代表黃昏、紫則代表晚上。

2.計量表：此遊戲除了自身的能力外，其他的均不會以數值表示，所以只能以此計作準，而計的看法就是紅心代表三位女子的愛情度計值，黃色的YEN代表玩者擁有的金錢量、葵扇代表三位男子的友情合計值。





3.綜合指令表：指令表內又細分為出街、趣味、電話、兼職及機能選項共五項。4.自身能力值：內有體力、知識、幽點感、感受值及自尊心5項，頭四項能力可以靠趣味的休息（體力回復）、論文製作（知識值上昇）、看錄影帶（幽默感上昇）及音樂鑑賞（感受值上昇）來改變，但自尊心這項則要靠假日的約會、平日的兼職或平日的對話選擇來改變數值。



5.擁有金錢量：這項可以靠平日的兼職來賺取，並可以用於在每次與女孩約會的費用。

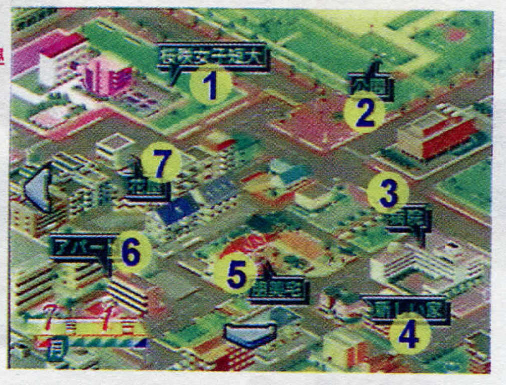
操作方法

方向掣：指標的移動。
○掣：決定指令。
X掣：取消指令。
□及△掣：將對話視窗一時消失。
L1：至北區地圖。
L2：至西區地圖。
R1：至東區地圖。
R2：至南區地圖。

地圖介紹

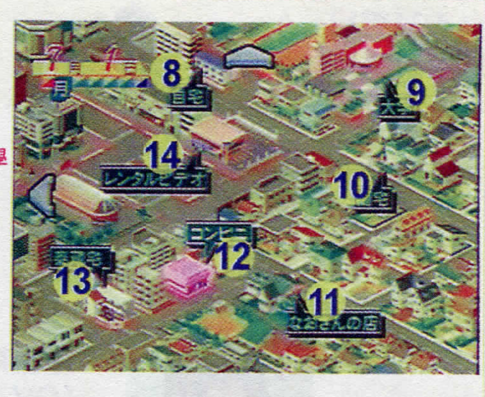
東區

1.櫻花女子大學
2.公園
3.醫院
4.華色尚子家
5.佐倉朋美家
6.矢茂霞家
7.花店



南區

8.自家
9.主角就讀的大學
10.結成蘭家
11.尚先生酒吧
12.便利店
13.榊泰藏家
14.影視租借店



西區

15.百貨公司
16.櫻花車站
17.高宮得子家
18.佐滕昴介家
19.地盤
20.森田留美及森田裕紀家
21.高宮集團大廈



北區

22.矢茂哲哉家
23.性感酒吧
24.商店街
25.雞尾酒酒吧
26.居酒屋
27.CLUB HOUSE
28.HOST CLUB

人物介紹

佐倉朋美（CV：山崎和佳奈）

生日：12月20日
血型：A
身高：157CM
三圍：B82 W57 H82
出身地：福岡
性格分析：比較純情及溫厚，沒有自我主張的性格，但缺點是不喜歡別人的意見。

結成蘭（CV：高山みなみ）

生日：8月4日
血型：AB
身高：160CM
三圍：B79 W58 H82
出身地：櫻花町
性格分析：與主角是青梅竹馬的好朋友，個性則比較外向及活潑，逢週六在尚先生酒吧內做兼職。

高宮祥子（CV：田中敦子）

生日：8月13日
血型：B
身高：162CM
三圍：B85 W56 H83
出身地：東京
性格分析：高宮集團社長的女兒，三人中她比較有成年女性的魅力，但她絕對沒有擺出半點富家女的架子，性格比較溫順。

矢茂哲哉（CV：加納詞桂章）



生日：11月13日
血型：A
身高：176CM
三圍：B92 W69 H93
出身地：東京
性格分析：不太喜歡表現自己的感情，比較沉着冷靜。

榊秦藏（CV：西村智博）





生日：3月13日
血型：O
身高：173CM
三圍：B85 W70 H90
出身地：大阪
性格分析：容易找麻煩的人，感情起伏非常激烈，並且非常喜歡女性。

華色尚子（CV：岩男潤子）



生日：9月20日(17歲)
血型：B
在暑假時做家庭教師B的話可認識到她。



佐滕昴介（CV：宮本充）

生日：10月29日
血型：B
身高：185CM
三圍：B108 W78 H98
出身地：宮崎
性格分析：性格較為正直，可是沒太多幽默感，並且絕不擅長與女性談話。

安井舞奈（CV：宮村優子）

生日：3月3日(17歲)
血型：O
經常在北區的CLUB一帶活動。

日野光「日野ひかり」（CV：井上喜久子）



生日：1月24日
血型：A
櫻花丘總合醫院的護士。

久志原美紀（CV：宮村優子）
生日：5月30日（22歲）
血型：AB
於便利店兼職可遇到她。



三田藤子（CV：井上喜久子）
生日：8月28日（23歲）
血型：B
於北區的性感酒吧做女待應。

矢茂霞「矢茂かすみ」（CV：岩男潤子）
生日：6月11日（18歲）
血型：A
矢茂哲哉的妹。

森田留美（CV：日野由利加）
生日：4月30日（25歲）
血型：A



七瀨千枝留「七瀬ちづる」（CV：龜井芳子）
生日：6月9日（22歲）
血型：AB
高宮集團大廈內的其中一位OL。

森田裕紀（CV：龜井芳子）
生日：8月7日（12歲）
血型：A
在暑假中做家庭教師A的兼職可遇見他們。

伊達美里（CV：佐藤しのぶ）
生日：2月20日（30歲）
血型：B
富豪女一名，對主角有好感，於HOST CLUB中工作的話便有機會見到她。

端間見付「端間みつけ」（CV：日野由利加）
生日：4月15日（26歲）
血型：B
亦是於影視租借店做兼職的同事。

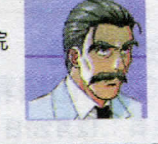


綾乃（CV：落合留美）
生日：1月24日（17歲）
血型：O
尚先生的女兒。



尚先生「なおさん」（CV：田中正彥）
生日：9月18日（47歲）
尚先生酒吧的主人。

緒方啟（CV：石波義人）
生日12月24日（77歲）
血型：A
櫻花丘總合醫院的主診醫生。



財津正信（CV：築瀨哲）
生日：4月14日（28歲）
血型：O
放高利貸者一名。

山本伸治（CV：鳥畑洋人）
生日：9月29日（17歲）
血型：B
不良少年一名。



伊達一彥（CV：田中正彥）
生日：1月23日（35歲）
血型：AB
高宮集團的人事部長。



山崎平吉（CV：石波義人）
生日：3月3日（50歲）
血型：O
地盤的監工。

安城兼行（CV：築瀨哲）
生日：2月16日（20歲）
血型：A
又一不良少年。



謎之男（CV：鳥田洋人）
（22歲）女性的天敵。

遊戲內的人際關係圖









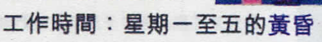





遊戲的攻略要領

1. 沒錢甚麼也做不了——

遊戲中，每一次與女孩子約會或與男子去遊玩的時候都需要用一些錢，還有，與女孩約會時當然最好是全部由玩者支付（這是約會的一般常識），但若果沒錢的話又怎能取得她的歡心呢？因此要錢的話便需要出去做兼職。每一項的兼是各有不同的薪水、工作時間、改變自身能力值及所遇見的人物，現在就將各項不同的兼職列出。

便利店職員

日薪：2500日圓
工作時間：星期一至五的黃昏
能力值變化：體力-2、知識-1，感受性+1
出現期間：7月1日至12月30日

影視租借店店員

日薪：2000日圓
工作時間：星期一至五的黃昏
能力值變化：體力-2，知識-1
出現期間：7月1日至12月24日

派傳單
日薪：3000日圓
工作時間：逢星期三至五中午
能力值變化：體力-3，自尊心-1
出現期間：7月1日至12月24日

保安員

日薪：4000日圓
工作時間：星期一至五的晚上
能力值變化：體力-2，幽默-1，自尊+2
出現期間：9月1日至12月24日

家庭教師A（森田裕紀）
日薪：3000日圓
工作時間：星期一至五的黃昏
能力值變化：體力-2 知識+2，自尊+1
出現期間：8月1日至25日

家庭教師B（華色尚子）

日薪：3000日圓
工作時間：星期一至五的黃昏
能力值變化：體力-2，知識+2，自尊心+1
出現期間：8月1日至29日

地盤工人
日薪：7000日圓
工作時間：星期一至五的晚上
能力值變化：體力-6，知識-2，幽默+1，感受-2
出現期間：10月1日至11月29日

泳池監視員
日薪：3000日圓
工作時間：星期一至五的中午
能力值變化：體力-3 ，自尊+2
出現期間：8月1日至31日

HOST CLUB

日薪：10000日圓
工作時間：逢星期四、五的晚上
能力值變化：體力-2，知識-3，幽默+1，感受-2，自尊-3
出現期間：7月1日至12月24日

2. 友情及愛情均要平衡——



若玩者只注重愛情的方面而忽略了友情的方面，便會便容易出現與朋友不和的局面，現者也不希望看到與好朋友因為愛情的關係而反目成仇的。

3. 請勿操勞過度——

去賺錢雖然是一件好事，但若果只能工作而不注重自己的身體，最終受害的都是自己。在遊戲中，若果體力扣至20或以下便要休息來回復體力，否則在街上倒下被送往醫院後又要付一筆湯藥費及令自身能力值降低便不好了。

4. 留意一下他／她們會出現的地方——

遊戲中有一些地方是女孩子或男孩們必到的地方，如大學，但在假期中他們便當然不在。

大學的早上，中午及黃昏：



男性的三人會經常出場的地方，但假日則不可能出場。

櫻花女子短期大學的早上、中午及黃昏：

女性的三人外另外特別人物出場的地方，但假日則沒有。

花店的中午：



女孩經常在週末來此

雞尾酒酒吧的晚上：



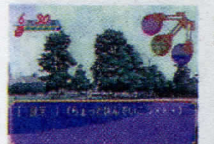
女孩多數在週末、而星期一哲哉就來此地當DJ。

商店街的中午及黃昏：



週末的中午及黃昏，週末就很多人來此處，平日在此遇到朋友的機會亦非常多。

公園的中午及黃昏：



除了假期外，幾乎可以在此地遇到很多人。

影視租借店的黃昏及晚上：

週末有頗多的人來此租影帶。

尚先生酒吧的中午：



結成蘭在週未來此地做兼職。

便利店的黃昏：



遇到的人亦非常多。

主戰攻略篇

目標：與佐倉朋美結婚



正式開始前要注意之事——

此一段的攻略法是比較特別的，首先玩者除了兼職、強制性事件及文中所提到的日子之外，是整天留在家在增加自己的能力值，若有任何能力值達到最高值(即99)的話，就去增加另一項能力的能力值或補充體力；若是全滿的話(五項能力值均為99)，便不用理會，只管整天留在家中便可，因此在圖中所看到的最高能力值並不是靠任何「秘技」，而是真正的儲出來。另外，兼職方面則只可做「影視租借店職員(2000日圓一日的那一個)」，請不要轉職，否則可能會變出不良的效果。最後一提，就是約會的時間是不固定的，所以要留意她所給與的時間是早上(朝)、中午(昼)、黃昏(夕)還是晚上(夜)，並準時到車站或約定的地點接她。

6月28日(星期五)
早上
大清早便泰藏被吵醒到學校聽畢業論文的內容，玩者對於他提醒的反應為：衷心的感謝。(ははーっ。感謝いたします。)
中午
聽過論文寫法後泰歲說不如中午去出外散心，玩者的反應是：好呀！去玩一下也無妨。(ま、たまには遊ぼうぜ！)
黃昏
二人到了哲哉工作的地方但找不到他，於是便提議在這附近散心，反應是：既然這樣說，也好。(そう言うと思ってたよ。いいよ)之後在居酒屋前說有些肚餓不如進去吃小食吧！回答：OK，我也有這樣想。(OK。オレもそう思ってたところさ。)之後便說星期日有眾會，記着那天要來。

6月29日(星期六)
主角出外四周遊盪並在尚生生酒吧座了一會。當晚，玩者夢見了一名美女，玩者想可能是真正戀愛的先兆。

6月30日(星期日)
中午
玩者去了公園散心，突然吃了一記「波餅」，之後便遇見了與昨夜夢見的女子相似的人，之後玩者便問她的名子及是否經常來此公園。(この公園には、よく来るの？)





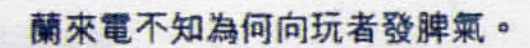
晚上
大家到了居酒屋聚會，後來有2位女子進來，分別是高宮祥子及與玩者青梅竹馬的結成蘭，之後，在公園遇見的佐倉朋美亦進來。





聚會後，大家便決定到CLUB HOUSE跳舞，但朋美不懂跳舞，於是玩者便教她一起跳。(じゃあ、オレが付いててあげるよ。)跳過舞後及玩者送了朋美回家後，蘭在玩者家門前等着，並說出為何會舉辦這次聚會，之後玩者便決定送蘭回家。(送っいくよ。)

7月1日(星期一)
早上
蘭大清早便來電問玩者身體怎樣，玩者當然要多謝她的關心及要她也要保重。(でも、サンキュ！気にしてくれて)之後便要立刻申請做兼職。
黃昏
在租帶店做開兼職的端間見付(端間みつけ)向玩者打招呼。
晚上



蘭來電不知為何向玩者發脾氣。

7月2日(星期二)
早上
昂介來電說高官祥子原來在他們附近住一在所高級大廈中。

7月3日(星期三)
黃昏
玩者今天去了西區的園地並不去做兼職(バイトに行かない)，之後便在那處遇見朋美並得知她在那處做家庭教師，接着玩者的反應：是否教高中男生之類？(まさか、男子高校生とか！)



7月4日(星期四)
晚上
蘭來電問為何玩者近來不跟她聯絡。

7月6日(星期六)
晚上
尚先生來電今天蘭竟然早退，問發生了甚麼事。

7月7日(星期日)
晚上
哲哉的妹——霞(矢茂かすみ)搬來附近，於是玩者便去她的新居。



7月8日(星期一)
晚上
蘭來電並想叫玩者出來，但太忙不能抽空。

7月9日(星期二)
黃昏
端間見付突然問玩者有沒有喜歡的人或女朋友，玩者回答：有(そ、そりゃ、いますよ)「條件：已兼職6次」



7月12日(星期五)
中午
致電給佐倉朋美並約她到體育中心(スポーツジム)

7月13日(星期六)
早上
玩者約了朋美在車站(桜咲駅)見面，到了體育館後除了決定去遊水外(水泳)，並且費用亦由玩者支付(今日はおごるよ)「註：以後所有的約會要用均由者全部支付較好。」
當晚再約她明天去一起看電影。(映画)

7月14日(星期日)
中午
車站接朋美後，便決定去看喜劇(コメディ映画)

7月15日(星期一)
黃昏
兼職時見付突然走開去會見朋友。

7月19日(星期五)
中午
致電朋美並約她到植物公園(植物園)

7月20日(星期六)
中午
到車站接朋美後便到植物園，在那處，她問玩者若果送花給朋美會送甚麼花？答：真紅的玫瑰吧！(そーだな—真っ赤なバラかな)

7月24日(星期三)
晚上
兼職後到朋美家前，見她拿着很多行李於是玩者便決定幫手(荷物、上まで運んであげるよ)，放下行李後，朋美突然因感冒而倒下，後來她穿了睡衣，便以為玩者與她發生了不可







救的事，原來是隔鄰的人幫忙換的，之後玩者的反應：雖然覺得自做得過份了點，但因為我擔心你才這樣做。（やりすぎとは思ったけど、心配だったから）之後便在朋美的房間悶悶地睡着（モンモンとする）

7月25日（星期四）
早上
高官祥子接到昨晚的電話錄音後，便立刻趕來，見玩者在那處便問玩者是否打電話後便一直待在那處？答：不能將有病的人擺在一邊不作理會。（病気だから放っておけなくて…）
晚上
朋美來電並多謝玩者昨晚一直照顧着她。

7月26日（星期五）
中午
致電朋美約她明天到體育館（スポーツジム）
黃昏
見付說今天會辭掉這份兼職。「條件：兼職達19次」



7月27日（星期六）
中午
在車站接過朋美後，便到體育館玩網球（テニス）

7月28日（星期日）
中午
昂介來電並說高官祥子原來是高官集團社長的女兒。

8月2日（星期五）
中午
致電朋美約她明天到海邊遊玩。（海）



8月3日（星期六）
黃昏
在車站接了朋美後便到海邊，她落日非常美麗，於是你的反應：真的是很美。（ほんとだ。キレイだね）

8月4日（星期日）
晚上
蘭來電問玩者為何今天不去與她慶祝生日。



8月5日（星期一）
早上
朋美來電說她的衣服不知為何不見了，但又不敢向警察報案，於是向玩者求助，玩者的反應：那麼由我來那犯人。（じゃあ、オレが犯人を捕まえてやるよ）
晚上
兼職過後便到朋美家前巡邏，玩者會怎樣去巡邏？直至朝早吧！（朝までねばって張り込む）

8月6日（星期二）
晚上
再次巡邏至朝早（朝までねばって張り込む），之後在當晚遇見泰藏。

8月7日（星期三）
晚上
三次在朋美家前守候至明天（朝までねばって張り込む），但最後也睡着。



8月4日（星期四）
晚上
四次在朋美家門前守候至明天（朝までねばって張り込む），終於在今天抓到了犯人，可惜的是正想捉着他的時候反被犯人打傷了，之後朋美便走來玩者有沒有大礙。



8月10日（星期六）
早上
朋美來電，說已沒事了，並多謝玩者連日的幫忙。
中午
約朋美明天去看夜景（夜景）

8月11日（星期日）
晚上
在車站接了朋美後便到山上看夜景，在山上時，她說夜景非常美麗，於是玩者的反應：希望與認為最重的人一起來這裏。（ここには大切な人と来たかったんだ。…）

8月12日（星期一）
晚上
祥子來電，並說明天是她的生日，要不要去她家？玩者當然答應（もちろん行くよ！うん！！）「但答應了也最好不要去，以免影響結果。」

8月13日（星期二）
晚上
祥子來電問玩者，她等了整晚為何不來。

8月15日（星期四）
早上
泰藏來電，約玩者一起去海灘並車站前等。「當然不去」



8月17日（星期六）
中午
朋美來電，並希望明天約玩者一起去她家附近的神社的祭日，玩者當然一口答應（もちろん行くよ！），並說明天黃昏她家門前等。



8月18日（星期日）
黃昏
到朋美家門前等，但太久還沒出來，心想她在想做甚麼呢？可能是正式在化裝吧！（お化粧でもしているのかな…？）之後，朋美便出來與玩者一起到神社。到門口後，朋美說這麼熱鬧，回想起小孩的時候還非常快樂，之後玩者便說：我也是這樣想，快快樂樂地去。（オレもそうだな、ワクワクしたよ…）接着便一起坐在神社的椅上，並說真開心，不是單獨一人來，而是與一位男性一起來，於是玩者的反應：認為你與我的關係是朋友以上的事？（オレって、友達以上ってこと？）

8月19日（星期一）
晚上
祥子來電，並說她想推薦玩者入高官集團，之後問你好不好，玩者的回答：多謝你的幫忙。（せっかくの紹介だ。お願いするよ），之後再叫玩者在8月23日的中午到高宮大廈去面試。「當然不去」

8月22日（星期四）
早上
泰藏來見，又想約玩者去海邊追女孩。「當燃又不去」

8月23日（星期五）
晚上
祥子來電問玩者為何不去面試，回答：其實我本身不想去面試的。（本当は、受けたくなかったんだ）

8月29日（星期四）
早上
泰藏來電再想約玩者去海灘。「再三不去」

8月30日（星期五）
早上
致電朋美並約她明天到水族館（水族館）



8月31日（星期六）
黃昏
在車站接朋美後到水族館，在那處，她說海的世界非常神秘，玩者的回應：是的，那是一個不能用人類常識所知的世界。（そうだね人間の常識が通用しない世界さ）

9月2日（星期一）
早上
泰藏來電，並說他已結識到另一位女子，於是你便問是否結成蘭（もしかして、蘭とか？），其實是一位在性感酒吧工作的女待應名叫三田滕子。

9月6日（星期五）
晚上
昂介來電，說現在居酒屋喝酒，問玩者去不去；之後，蘭來電說三位女士在雞尾酒酒吧

喝酒，問玩者去不去？之後玩者不知怎樣決擇，於是便不理倒頭大睡算了。（眠いから、寝てしまえ！）

9月7日（星期六）
早上
朋美來電，並說有些事要找玩者傾談，如果可以的話今天晚上便到她家。
晚上
到朋美家，便問玩者對她的事（人）有甚麼看法，於是玩者便答：非常之有魅力的女性。（とても魅力的な女性でよ）之後，朋美便說今天在街上有星探希望她拍封面女郎，問玩者認為她應該做不做？玩者的意見是：這是由你作決定了。（それはキミが決めることだよ）

9月9日（星期一）
晚上
泰藏突然走來找玩者並問玩者借錢，玩者借不借他50000日圓：借。（お金を貸してやる）究竟發生了甚麼事呢？

9月13日（星期五）
早上
泰藏來電並說三田藤子失縱了，還說她借了大量的錢要泰藏還。如果找到她的話便通知泰藏。

9月21日（星期五）
早上
約朋美於明天去看體育比賽（スポーツ観戦）

9月22日（星期日）
黃昏
在車站前決定了去看摔角（プロレス）後，朋美便來到。

9月24日（星期二）
晚上
昂介及泰藏來電，問玩為何不交畢業論文。

9月25日（星期三）
泰藏來電，並叫玩者立刻到居酒屋；之後，祥子來電，並叫玩者到雞尾酒酒吧，於是玩者會去哪處呢？「無論去哪處對量計也有影響，所以這裏可以自由選擇」（泰蔵の誘いにのる/祥子の誘いにのる）

9月29日（星期日）
晚上
泰藏來電，並說藤子將錢郵寄給泰藏。

9月30日（星期一）
早上
藏走來並還給玩者50000日圓。

10月3日（星期四）
晚上
哲哉來電並叫玩者在10月5日晚到CLUB HOUSE有事傾談。「當然不去」

10月7日（星期一）
早上
朋美來電，問玩者今晚有沒有空？答：有空，有甚麼事？（ヒマだけど、何？）原來她想約玩者今夜一起去游水。
晚上
在車站見到朋美後，便去體育館，之後在玩者問為何要約我出來。（どうしてオレを誘ったの？）原來她想和玩者一起在泳池畔看星。

10月9日（星期三）
中午
昂介來電，並說有事商量，之後再電話聯絡。
晚上
昂介來電，並說他明天向祥子告白，那時該說甚麼才好呢？回應：正直地說：「祥子，我喜歡你！」之類（ストレートに『祥子、お前が好きだ』とか）之後問玩者明天要不要一起去，當然是不去做燈泡（行かない）

10月10日（星期四）
晚上
昂介來電說今天告白失敗。之後再約昂介及祥子翌日到公園再次會面。

10月11日（星期五）
晚上
祥子來電並問為何要做這種事。

10月15日（星期二）
黃昏
在車站前遇到了朋美，並說不如一起去吃飯，之後突然有兩位不良少年走來並挑引朋美，於是玩者便與他們戰鬥（とにかく戦う），結果就是打敗了還被他們搶去了20000日圓，之後朋美便問玩者有沒有受傷。

10月17日（星期四）
晚上
祥子來電並叫玩者明天晚上到她家。「當然不去」

10月18日（星期五）
早上
約朋美明天去看體育比賽（スポーツ観戦）

10月19日（星期六）
晚上
選了看棒球（野球）後，便與朋美一起去看。

10月25日（星期五）
早上
約朋美明天去看電影（映画）

10月26日（星期六）
晚上
在車站接朋美後便一起去看青春電影（青春映画）

11月3日（星期日）
晚上
哲哉來電並說不再做CLUB HOUSE的兼職，還叫玩者明天晚上到車站，有重要的事要與玩者說。

11月4日（星期一）
晚上
在車站見到朋美及哲哉，之後便一起到海灘，在那處，哲哉說他自己喜歡朋美，希望她能夠有一個好的回答及可以和哲哉交往。

11月5日（星期二）
晚上
朋美來電，並叫玩者立刻到雞尾酒吧，可不可以？答：立刻去。（すぐに行くよ），到了酒吧後，朋美問玩者對於哲哉突然表白有可看法？回應：這事你又有可看法呢？（キミはどうなんだい？）

11月9日（星期六）
早上
約朋美明天去看夜景（夜景）

11月10日（星期日）
晚上
到車站接了朋美後便上山，在山上，她說我們都是住在這裏的呢。玩者的回應：能夠與你見面的一個重要的地方。（君と出逢えた大切な街さ…）

11月21日（星期四）
晚上
泰藏來電，問玩者去不去溫泉旅行？「第一個選擇是任何一個也可」，再者問玩者是否真的去？答：去。（行く）之後便叫玩者在23日的中午到車站。

11月23日（星期六）
中午
在車站集合好了以後便去溫泉，到了溫泉後，泰藏建議一起去浸溫泉，問玩者去不去，既然到了為何不去呢？於是便決定一起去（露天風呂に入ろ），浸過溫泉後便與大伙們







一起食飯，在吃飯時發現朋美不在，於是玩者便出去找她（朋美を探しに行く）。吃過後眾人決定去睡，而玩者也非常倦，於是也跟着去睡（今日はもう寝る）。半夜中，玩者被弄醒，但又睡不着，於是便決定一個人去浸溫泉（ひとりで露天風呂に入る），在那處聽到了朋美及蘭的聲音後便再次回去睡，第二天，各人便在車站解散。



11月30日（星期六）
晚上
昂介來電並叫玩者立刻到泰藏的住處，於是玩者便立刻到泰藏的家（わかった、行くよ）。到了泰藏家後，原來4男子集合一起並希望說出自己喜歡哪一位，起初也比較抗拒（くだらない…、やめようよ），但始終都要說出，當到了玩者的時候便答：喜歡的人是佐倉朋美（佐倉朋美），於是情敵便由這處發生。



12月1日（星期日）
一大清早玩者問自己是否真心的喜歡佐倉朋美，答：當然是真的（本当だ！）於是便決定向她告白。
早上
到了公園後見到了她，玩者便說有些事想向朋美講（佐倉さん、話したいことがあるんだ！），她問玩者有甚麼事後，於是玩者便大膽說：「我很喜歡你！」（オレ、キミの事が好きだ！！）可是，她說要考慮一下才可以答覆，並且走開了。



12月2日（星期一）
晚上
朋美來電，並說已經與另一人交往，對不起。於是玩者回應：很多謝你，多謝你正直地回覆我（…ありがとう。正直に話してくれて。）

12月5日（星期四）
中午
無聊的玩者去了高宮集團大廈附近（オフィスビル），看見了朋美與祥子正在談有關同時有兩男子向朋美表白的事件，但又不知該怎做才好，於是玩者便決定偷偷地走過去聽朋美究竟喜歡誰。（このまま聞く）但是朋美又不敢向真正喜歡的人告白。

12月7日（星期六）
晚上
哲哉走來，並說第一回合打成平手，因為二人的告白均被朋美拒絕了。

12月16日（星期一）
晚上
朋美來電，說只是想聽玩者的聲音。

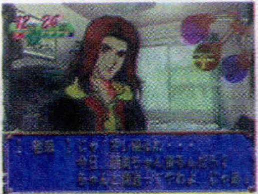
12月17日（星期二）
中午
玩者到朋美家，在那處見到她以後，她便希望玩者今天能陪她一起去街，於是玩者便決定與她一起到海邊，在那處，朋美說希望今後能夠正直地生活下去。

12月20日
（星期五）
晚上
玩者到櫻花女子短期大學的正門接子朋美後，便想與一起共進晚餐來為她慶祝生日。可是她說想出去一去體育館的泳池，原來她想給玩者看朋美今天新買的泳衣，但是她得有少許害羞，於是玩者的反應：不害羞，而且非常配合你呢？（そんなことない。似合ってるよ！）





12月21日（星期六）
早上
玩者到朋美家，被朋美邀請上去坐一坐，在那時，朋美的家人來電，並說她會在聖誕夜回家鄉一趟，之後，朋美便叫玩者去與她的家人在電話打招呼。



12月23日（星期一）
晚上
哲哉走來，並希望今晚與玩一同喝酒，於是既然有空，無謂失去這朋友，倒不如一起喝算了。（ヒマだよ。飲もう！）

12月24日（星期二）——最後一天

晚上
玩者來到車站送朋美回鄉，在車站前遇見了她，並向玩者說聖誕快樂，之後玩者便問朋美的故鄉是一個怎樣的地方，她說與這城市的面積差不多，但是非常美麗，有一條很闊的河，在秋天又有很多美麗的花。之後在上火車前她有個願望，就是希望玩者能夠不再以「佐倉小姐」稱呼她，若果是以「朋美」來稱呼她便心滿意足，於是玩者便溫柔的聲線說出「朋美」這名子（朋美），接着，她便說當回來時第一個便會找玩者，之後便在月台送了她上列車，在列車開行前的一刻，朋美透過車窗向玩者說了一句：「很喜歡你。」之後列車便緩緩駛離了車站。玩者回站時便遇見了哲哉，泰藏及蘭，還扯了玩者去參加今晚舉行的聖誕PARTY。

3年後，玩者畢業後成為了高宮集團的優秀份子，並使業務擴大，之後，玩者便與佐倉朋美結婚；至於祥子則與昂介結婚，蘭則與哲哉結婚，泰藏則在做黃色場所做拉客工作。後來他們7人還經常在尚先生酒吧聚會。接着便是一段的ENDING。





























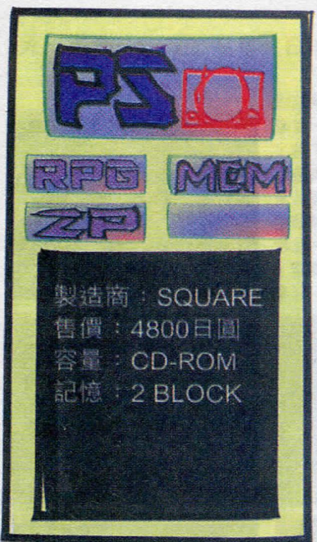
特別篇——
與朋美在HAWAII渡蜜月

在酒店前，朋美忘記了帶太陽油出來，於是玩者回應：由我去拿（じゃあ、行こうか？）之後在街上說回玩者與朋美初見面時的事，接着，二人便到了海灘，朋美說這處真美麗，於是玩者的反應：朋美亦非常適合這個顏色（朋美には、この顔色がよく似合うよ。）或朋美比較美麗（朋美の方がキレイだよ！），之後，二人便在沒穿泳衣的情況下，走入海中嬉戲。









ファイナルファンタジーIV

FINAL FANTASY IV

TEXT:FUKUDA

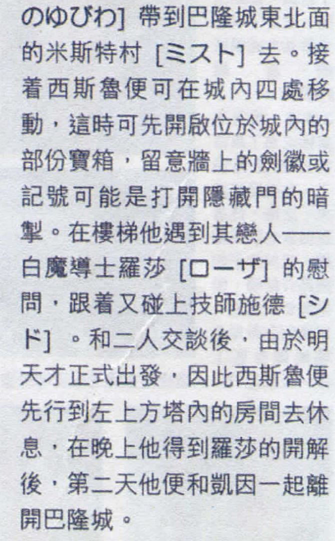


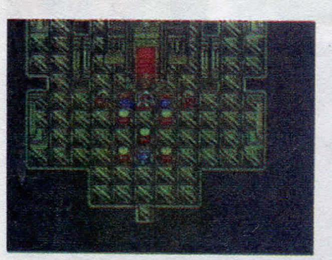


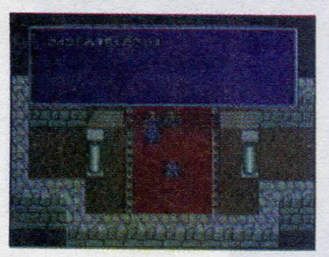

OPENING CG MOVIE CLIPS

赤翼 RED WING

遊戲以軍事國家巴隆[バロン]聞名世界的飛空艇團赤翼、由隊長暗黑騎士西斯魯[セシル]率領部下侵攻魔法都市敏西迪亞[ミシディア]開始。回程時把迎面而來襲擊的魔物解決後，西斯魯便將從敏西迪亞所取走的水之水晶交給巴隆國王，當充滿疑惑的西斯魯質問國王為何為了一枚水晶而濫殺無辜時，他反被國王以企圖造反為理由革職了，幸好得到心交——龍騎士凱因[カイン]替他求情，不過復職條件就是替國家將一枚爆彈戒指[ボムのゆびわ]帶到巴隆城東北面的米斯特村[ミスト]去。接着西斯魯便可在城內四處移動，這時可先開啟位於城內的部份寶箱，留意牆上的劍徽或記號可能是打開隱藏門的暗掣。在樓梯他遇到其戀人——白魔導士羅莎[ローザ]的慰問，跟着又碰上技師施德[シド]。和二人交談後，由於明天才正式出發，因此西斯魯便先行到左上方塔內的房間去休息，在晚上他得到羅莎的開解後，第二天他便和凱因一起離開巴隆城。








霧龍 MIST DRAGON

離開巴隆城後，最好先到旁邊的巴隆鎮購買一些像傷藥等道具，並和鎮內居民交談收集情報，才往西北方的米斯特洞窟去。在城的西南面有一個陸行鳥森林，可在那裏乘坐陸行鳥往洞窟，以避開怪物的截擊。進入米斯特洞窟後，由於很大霧的關係，所以別忘記開啟寶箱取道具。在洞的盡頭西斯魯二人遇到頭目霧龍[ミストドラゴン]，注意當它變成霧狀形態時，若對它攻擊便會馬上遭到反擊，因此還是等它變回原形才繼續打吧。

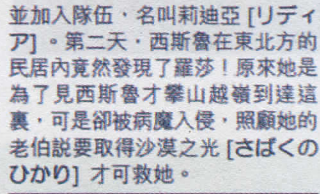



爆炎 BOMB RING

西斯魯離開米斯特洞窟後，便往目的地米斯特村去。一入村他手上的爆彈戒指突然爆出幾隻爆彈，令整條村子頓時變成火海。這時他們猜到好像是被出賣了，於是看看村內還有沒有生還者，結果找到一名陪伴着女性屍體的小女孩，原來米斯特洞窟內的霧龍是由她的母親所變。為了服仇她於是向這兩名陌生人施放召喚魔法：巨人泰坦，大地震產生後西斯魯便暈了過去，醒來時他發現凱因已不見踪影，最後他帶同那小女孩往北面的鎮去。



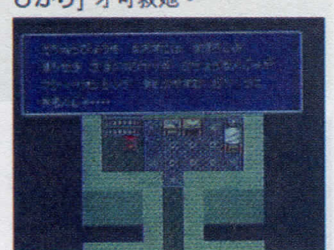


信任 ROSA & CECIL

到達沙漠城鎮卡普 [カイポ] 後，西斯魯帶着小女孩到旅館休息。直到晚上，突然有幾名巴隆國士兵衝入旅館，企圖對西斯魯二人殺人滅口，不過被他輕易擊退了，這時小女孩才知道西斯魯並非大奸大惡的人，結果消除了她對西斯魯的敵意並加入隊伍，名叫莉迪亞 [リディア]。第二天，西斯魯在東北方的民居內竟然發現了羅莎！原來她是為了見西斯魯才攀山越嶺到達這裏，可是卻被病魔入侵，照顧她的老伯説要取得沙漠之光 [さばくのひかり] 才可救她。

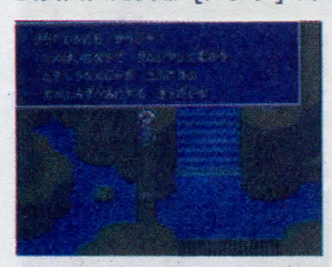


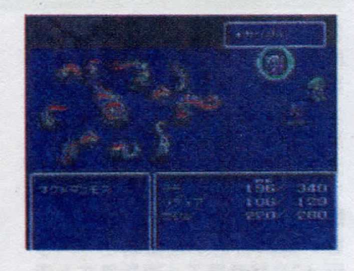




賢者 OLD SAGE

替召喚師莉迪亞提升少許LV和添置裝備後，西斯魯便可向卡普北面的地下水脈進發。一入洞穴，在左邊二人遇到了一名叫迪拿 [テラ] 的老伯，和他交談後得知原來他亦是往卡普北面的地區去，他是為了要去找其女兒安娜 [アンナ] 而踏上旅程，既然大家都打算向北走，結果迪拿加入隊伍內；留意他忘記了大部份的呪文，不過在戰鬥中是可以嘗試回憶這些呪文的。到盡頭有八爪魚 [オクトマンモス] 擋着洞的出口，只要以雷系呪文不斷攻擊它便可輕易勝出。



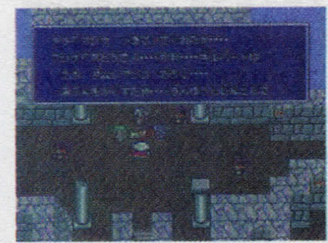


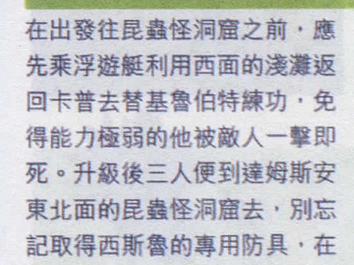


破滅 BARD GILBERT

離開地下水脈後西斯魯便去北面的商業國家達姆斯安 [ダムシアン]，入城前他們剛巧碰到巴隆城飛空艇團赤翼對達姆斯安攻擊。接着他們衝入城內，迪拿發現其女兒安娜不幸死去，於是便斥責這裏的王子吟遊詩人基魯伯特 [ギルバート]，原來基魯伯特是安娜的戀人。怒不可竭的迪拿為了要替愛女報仇，於是離開隊伍獨自上路。當基魯伯特知道西斯魯北上的來意後，為了助他一臂之力，於是將達姆斯安的重要交通工具浮遊艇借出，同時他會加入隊中。

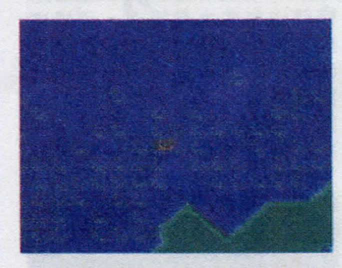




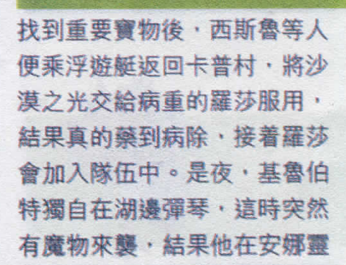


取藥 DESERT LIGHT

在出發往昆蟲怪洞窟之前，應先乘浮遊艇利用西面的淺灘返回卡普去替基魯伯特練功，免得能力極弱的他被敵人一擊即死。升級後三人便到達姆斯安東北面的昆蟲怪洞窟去，別忘記取得西斯魯的專用防具，在盡頭和頭目昆蟲怪 [アントリオン] 決戰，注意由於它受到直接攻擊後會馬上進行反擊，因此莉迪亞的召喚魔法：陸行鳥 [チョコボ] 會對它相當有效，結果打敗它後可取得沙漠之光。

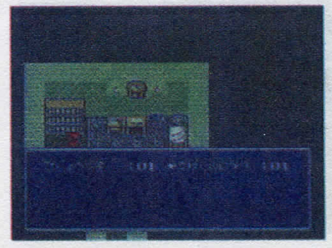






痊癒 RECOVERY

找到重要寶物後，西斯魯等人便乘浮遊艇返回卡普村，將沙漠之光交給病重的羅莎服用，結果真的藥到病除，接着羅莎會加入隊伍中。是夜，基魯伯特獨自在湖邊彈琴，這時突然有魔物來襲，結果他在安娜靈魂的鼓勵下將來犯消滅。戰鬥結束後，安娜的靈魂對基魯伯特説在達姆斯安城被新任赤翼隊長戈魯貝沙 [ゴルベーザ] 襲擊搶奪水晶那時，她的死是和基魯伯特無關，並叫他一定要回復勇氣對付強敵。







鐵拳 FIST OF JUSTICE

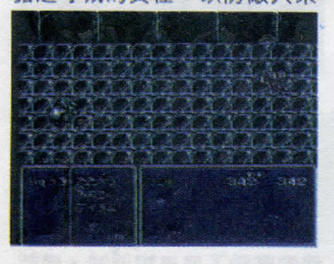
西斯魯為了阻止戈魯貝沙的野心，於是便乘浮遊艇往昆蟲怪洞窟右邊的荷保斯山 [ホブスのやま] 去。在入口眾人發現通道被巨大冰柱所封着，只有火系魔法才可將冰柱溶化，不過隊中唯一懂得黑魔法的莉迪亞卻不願意使用這魔法，因為她的村子是被火所吞噬……最後她在各人的游說下終於用了火炎呪文，同時學會了ファイア。往上行不久西斯魯發現一名叫陽[ヤン]的修行僧被魔物纏着不放，幫助他解決頭目巨大爆彈[マザーボム]後陽便會加入隊伍。

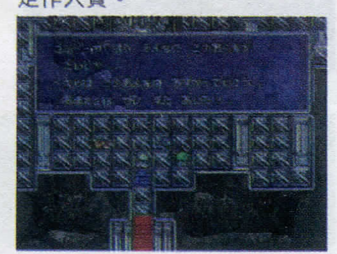




搶奪 DRAGOON'S ATTACK

通過荷保斯山路後，西斯魯終於到達陽的國家法布魯 [ファブール]，和國王交談將目前達姆斯安被滅、戈魯貝沙四出搶奪水晶的狀況告訴他後，西斯魯、基魯伯特和陽３人於是便擔起守城的責任，以防敵人來襲將這裏的水晶搶走。經過連續６場分別和巴隆士兵與魔物的防守戰後，退到水晶室的西斯魯看見入侵者竟然是好友凱因！戰敗後戈魯貝沙出現，叫凱因取走水晶，並且將羅莎虜走作人質。

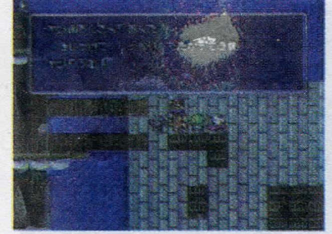


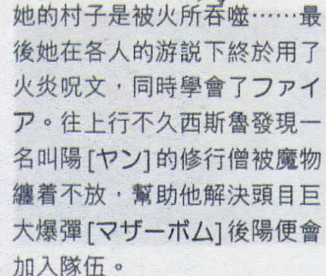


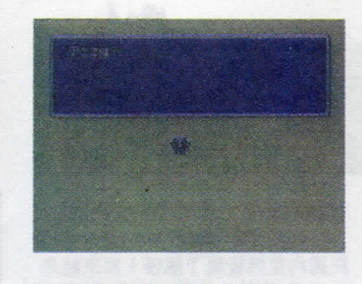
船難 DISASTER

水晶被搶走後，西斯魯先在城內旅館和各人從長計議，休息過後便到國王的寢間去，法布魯國王對大家説水晶既已失去，現在應想辦法盡快去阻止戈魯貝沙繼續去搶水晶，結果他將一艘船借給西斯魯使用。開啟城內所有的寶箱後，便可出城





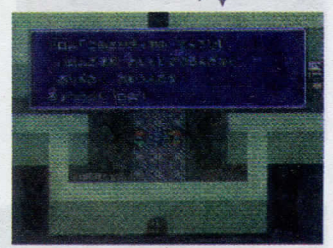




到右側的碼頭去登船準備出發。當船風平浪靜地航行了一段時間後，突然遇上巨大風浪撞擊船身，原來是水龍 [リヴァイアサン] 出現，這時莉迪亞掉進水裏去，陽跟着跳海去救她，不一會船身抵受不住巨浪而沉沒……

姊弟 MYSIDIA



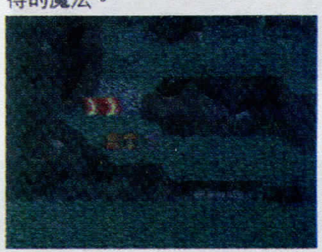


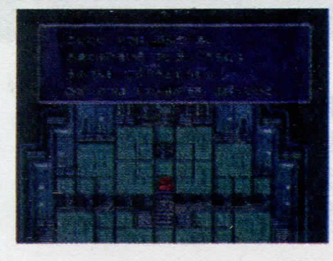
西斯魯醒來後發現身處於陌生區域，向東行終於找到村鎮，可是竟然是當日他所侵攻的敏西迪亞。鎮內各人都極度厭惡西斯魯，當心會被魔法師們施法變豬或青蛙等。村子北面的是長老之家，西斯魯對長老道出戈魯貝沙與和同伴們失散等事，希望他能給予一點援助，可是長老不信任他，説若想得到幫忙就要先到東面的試練之山，將身上的暗黑力量除去，轉變成光明力量才再找他；臨行前長老叫波樂姆 [ポロム] 和巴諾姆 [パロム] 兩姊弟來協助西斯魯。

光明 LIGHT VERSUS DARK

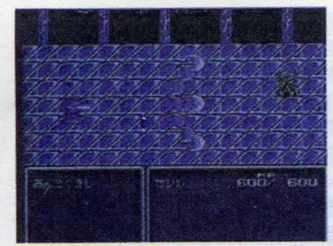


替這對姊弟升LV後，便可到東面的試練之山去。在入口有一團火擋着去路，巴諾姆用冰系魔法將火撲熄。另一方面，在某處戈魯貝沙喚來了四天王的第一人——土之史加路米紐尼 [スカルミリョーネ]，叫它趕快帶其不死軍團去解決還是暗黑騎士的西斯魯，因為若他變成聖騎士 [パラディン] 就麻煩了。西斯魯在上面地區重遇賢者迪拿，原來他到這裏是為了尋求傳説中的最強魔法流星 [メテオ] 的奥義，結果迪拿亦加入隊伍協助西斯魯。順帶一提，這兒有很多不死系敵人，火系魔法或回復魔法對它們相當有效。上到山頂終於遇到史加路米紐尼和其手下，戰勝後記着馬上將陣式前後調轉，因為當行到橋的另一邊時史加路米紐尼才會以真身偷襲西斯魯。打敗它後眾人發現前方有一隱藏房間，進入後西斯魯變成聖騎士並取得傳説之劍 [でんせつのつるぎ]，這時他的心魔出現，打敗它的方法只需用聖騎士的專用防衛指令 [かばう]，接着解除後再用一次便可，同時間迪拿亦參透了最強黑魔法流星的真義，而且回憶起全部懂得的魔法。









解封 DEVIL ROAD

既然西斯魯已成為聖騎士，眾人於是便返回敏西迪亞找長老，這時村內居民的態度會因西斯魯修成正道而改變過來。當他們將試練之山的經歷告訴長老時，長老感到意外原來他的禱告是有效的，並對西斯魯説可從封印已久的魔鬼道 [デビルロード] 返回巴隆鎮，同時叫波樂姆兩姊弟繼續協助西斯魯；當整頓好一切後四人便出發從魔鬼道離開敏西迪亞，向着討伐戈魯貝沙的旅程進發。

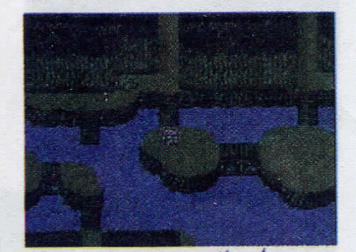




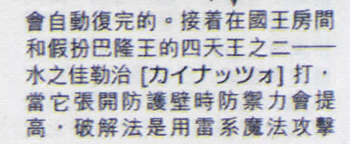
再遇 BARON AGAIN

從魔鬼道返回巴隆鎮後，由於巴隆城目前有大量士兵看守着，別無他法下唯有先到四處去看看，結果在酒吧內發現一名和失散多時的修行僧陽極度相似的人。正當西斯魯走過去和他打招呼之際，卻被他與身旁的巴隆士兵攻擊，原來陽是被巴隆城內的人所操縱着。戰鬥結束後陽會加入隊中，同時發現他身上是帶着巴隆城鎖匙 [バロンのカギ] 的，現在可利用這鎖匙來開啟鎮內鎖上的門購買武器防具，並且進入鎮左邊的地下水道，通過後可潛入巴隆城。





犧牲 BREAK



在大堂西斯魯先遇到副官比根[ベイガン]，波樂姆兩姊弟發覺他原來是魔物，頓時展開戰鬥。它是由左手、右手和身體3個部份組成，若身體未被消滅雙手受創也會自動復完的。接着在國王房間和假扮巴隆王的四天王之二──水之佳勒治 [カイナッツォ] 打，當它張開防護壁時防禦力會提高，破解法是用雷系魔法攻擊之。擊敗它後在離去時眾人被石牆所困，險被夾死之際波樂姆兩姊弟將自己石化來頂着石牆……

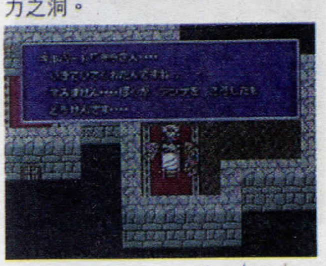


此時施得加入隊伍，並將飛空艇企業號 [エンタープライズ] 交給西斯魯使用。



黑鳥 BLACK CHOCOBO

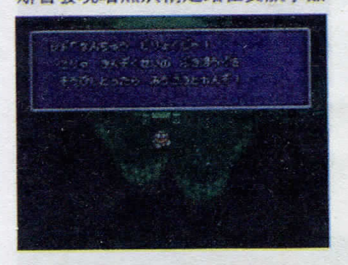
取得飛空艇後，當隊伍登上準備出發時有另一架飛空艇來到，原來是龍騎士凱因，他威脅西斯魯要替他取得托洛依亞國 [トロイア] 的土之水晶，否則便會對羅莎不利。接着西斯魯可到米斯特、阿加路多 [アガルト] 和米斯里魯 [ミスリル] 三處去收集情報與購入道具，到最後可往巴隆城西北方的托洛依亞城去。在城內西斯魯找到了病重臥床的基魯伯特，他説土之水晶是在東北方的磁力之洞內，可是看守者暗黑妖精 [ダークエルフ] 很難纏，於是將傳聲草 [ひそひそう] 交給西斯魯以防萬一。和管理這城的8名神官交談過後，先到城旁邊的托洛依亞鎮購道具，然後步行到北面的陸行鳥森林，捉拿只可降落在樹林的黑色陸行鳥，乘坐牠到磁力之洞。

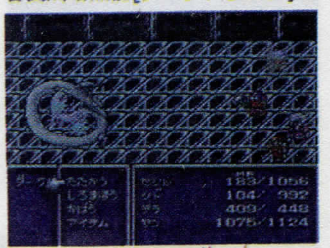


磁場 MAGNETIC STRIKE



進入磁力之洞後，施德發覺洞內的磁場非常強大，故最好先除掉身上所有金屬裝備，否則部隊便會因麻痺而全滅（若不知裝備是否金屬製品，最好全部除去，然後每場戰鬥逃走）。在盡頭是一間水晶房，西斯魯發現暗黑妖精是站在安放水晶的台座前面，走過去和它交談就會展開戰鬥，可是眾人不敵全滅，就在此時基魯伯特透過傳聲草將豎琴聲音傳去磁力之洞擾亂敵人，西斯魯於是馬上穿回所有裝備和它決戰，注意當敵人受到一定損傷時便會變成暗黑龍[ダークドラゴン]。



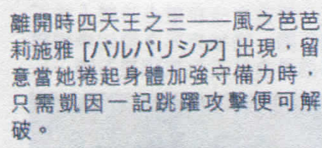


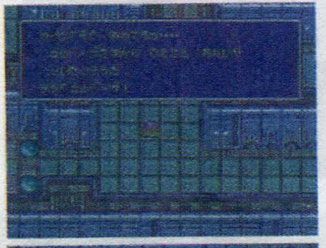
拯救 1ST BUT LAST METEOR

取得土之水晶後，西斯魯便馬上趕回托洛依亞城向8名神官報告，接着再和基魯伯特會面，最後便開啟城內的寶箱。當大伙兒



離開城堡登上飛空艇後，凱因再次出現，他引領眾人往位置不明的索特塔［ゾッド］。塔的結構十分精密，要開啟全部寶箱往往需要來回行幾次，而在5樓會遇到頭目美格斯三姊妹——多古［ドグ］、瑪古［マグ］和菈古［ラグ］，她們分別負責補助、回復和攻擊，正攻法是順序解決中間負責回復的瑪古、前面的菈古、後面的多古。除去她們後西斯魯在6樓重遇戈魯貝沙和凱因，西斯魯將土之水晶交給戈魯貝沙後便叫他快釋放羅莎，可是戈魯貝沙卻反口，頓時令迪拿極為憤怒，連忙撲過去用魔法攻擊他，最後更用盡全力使出流星，雖然力盡倒地而亡不過已重創了他。戈魯貝沙逃走後，凱因道出他曾經變節是因為被戈魯貝沙所控制，接着西斯魯千鈞一發地救回羅莎，同時間凱因和羅莎加入隊伍中。在離開時四天王之三——風之芭芭莉施雅［バルバリシア］出現，留意當她捲起身體加強守備力時，只需凱因一記跳躍攻擊便可解破。







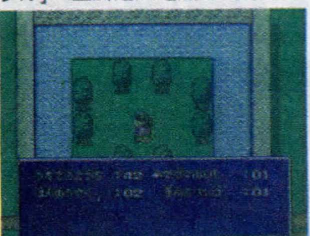




巨洞 MAGMA STONE

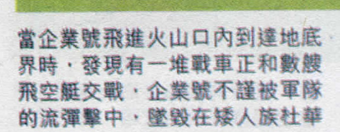


返回巴隆城後，西斯魯與其餘4人展開作戰會議，由於風水火土四枚水晶現時已全數落入戈魯貝沙手中，為免被他搶走全部的水晶於是決定先下手強，往地底世界去取得闇之水晶［やみのクリスタル］，至於進入地底界的方法是利用凱因的熔岩石［マグマのいし］。整頓好裝備後，西斯魯與同伴們便出發到阿加路多去，將熔岩石投進村內的井，就會令村子東面的火山死灰復燃，露出一個大洞口，眾人於是便乘坐企業號進入地底界裏去。





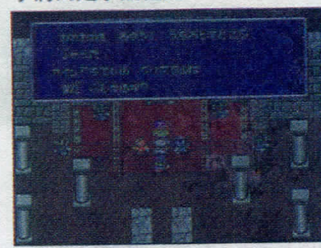
成長 RYDIA RETURNS

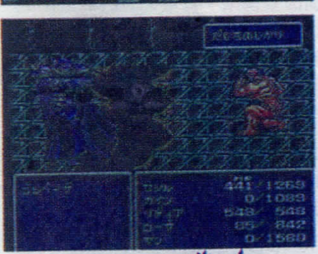


當企業號飛進火山口內到達地底界時，發現有一堆戰車正和數艘飛空艇交戰，企業號不謹被軍隊的流彈擊中，墜毀在矮人族杜華夫城［ドワーフ］的旁邊，進城後便和國王捷多［ジォット］會面，施德為了要替企業號修理因而離隊，就在西斯魯等人向國王談及現時局勢時，忽然有人在大廳後面的秘道出現，走過去看看原來是戈魯貝沙的部下加路可［カルコ］3隻和布李拿［ブリーナ］3隻，留意它們是懂得合體成為一個大公仔向隊伍攻擊的。戰勝敵人後戈魯貝沙終於現身，他以咒縛魔法令全體隊員動彈不得，接着召喚了黑龍［こくりゅう］以即死魔法殺掉西斯魯以外的三人，正當他欲下毒手之際，一條白龍出現解救了這危機，接着一名綠髮少女突然出現幫忙，原來她就是成長了的莉迪亞，只要不斷使用召喚魔法：巨人泰坦［タイタン］與及回復HP便可輕鬆戰勝，這時莉迪亞說當日被水龍襲擊時她沒有事，更被水龍帶回幻獸界，原來她本身是來自幻獸界的。雖然被打敗了，可是戈魯貝沙仍十分頑強，以剩下來的一隻手將闇之水晶盜走。



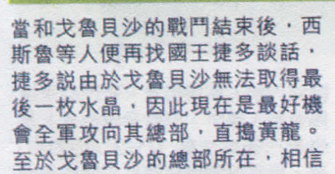


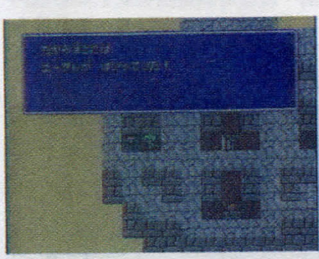


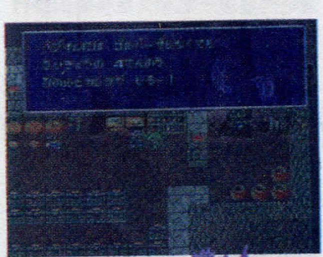


秘道 DWARF

當和戈魯貝沙的戰鬥結束後，西斯魯等人便再找國王捷多談話，捷多說由於戈魯貝沙無法取得最後一枚水晶，因此現在是最好機會全軍攻向其總部，直搗黃龍。至於戈魯貝沙的總部所在，相信是位於杜華夫城北面的巴布盧塔［バブイル］。臨出發往巴布盧塔之前，應先在城內各處開啟寶箱和補充物資，接着從隱藏通道往地下洞穴去，最後在城左邊的洞口離開。



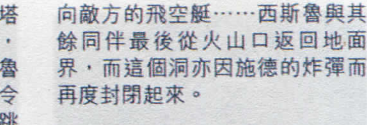




自爆 CID & ENTERPRISE GONE

從洞口一直向北行不久便到達巴布盧塔，在杜華夫戰車軍團的猛烈炮火下，終於順利清除塔入口前的所有障礙。進入塔後不斷向上移動，在頂層發現一名叫路基伊埃博士［ルゲイエ］的科學家，他與其機械人巴魯那巴［バルナバ］會向西斯魯攻擊，只要先解決那個會替機械人回復的博士便可。接着路基伊埃博士會變身再度攻擊眾人，特別要注意其破壞力極強的激光攻擊［レーザー］，擊倒他後可取得路基伊埃鎖匙［ルゲイエのカギ］，然後返回下面那間原本鎖上的房去，用鎖匙開門後發現有幾名嘍囉，將它們解決後房內突然產生極大震盪，這時陽把其餘人趕出房外，跟着便發





生大爆炸……在離開巴布盧塔時，通往入口的樓梯突然着火，幸得施德駕駛企業號救回西斯魯等人，不過他為了引開追兵以令眾人安全脫險，竟然帶着炸彈跳向敵方的飛空艇……西斯魯與其餘同伴最後從火山口返回地面界，而這個洞亦因施德的炸彈而再度封閉起來。







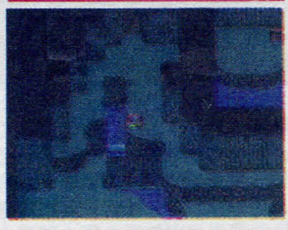


忍者 EBLANA THE NINJA KINGDOM

離開地底界的西斯魯很擔心陽和施德他們的安全，於是便設法再次進入地底界，他們先回去巴隆城找施德的徒弟看看到底有甚麼好提議，結果施德的徒弟們將企業號加設了鐵鏈鉤，以將浮遊艇吊起來搬運到別處使用（按決定掣來伸出鐵鏈鉤）。接着到荷保斯山吊起浮遊艇，然後將它搬到阿加路多村以西的大陸去，那兒分別有一座從地底伸上來的高塔、一座破城與及一個被淺灘包圍的洞窟。先進入那座破舊的艾布拉拿城［エブラーナ］去開寶箱，跟着便乘浮遊艇往左邊的艾布拉拿洞窟，在那裏西斯魯發現有人的踪跡，經過仔細調查後終於碰到一名忍者正在和魔物對打，結果不敵落敗，魔物逃走後西斯魯上前去看那男子，發現原來他就是艾布拉拿國的王子艾吉［エッジ］，在眾人的游説下艾吉終於加入成為同伴。繼續向前行隊伍終於返回巴布盧塔的另一邊，亦即是上次來這兒時所無法到達的地區。

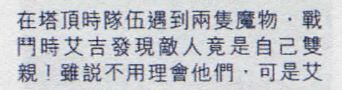








憤怒 EDGE'S ANGER



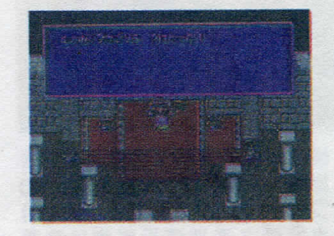
在塔頂時隊伍遇到兩隻魔物，戰鬥時艾吉發現敵人竟是自己雙親！雖説不用理會他們，可是艾吉又怎會忍心呢，結果他們以自滅來了結生命。在前面終於找到曾經打敗艾吉的魔物：四天王之四——火之路比根狄［ルビカンテ］，當知道是它將父母變成如此模樣時，憤怒的艾吉頓時領悟到新的忍術，展開戰鬥。雖然冰系魔法對火屬性的它相當有效，可是若它將斗篷包起自己，那麼冰系魔法也會替它回復HP的。從水晶室的陷阱墜下後，艾吉帶眾人取回他那架飛空艇飛鷹號［ファルコン］。





改裝 POWER UP FALCON

取得飛鷹號後，西斯魯便返回杜華夫城去找捷多國王，他説最後一枚水晶是位於城西面多美拉村［トメラ］附近的封印之洞窟內，不過一般人是無法直接進入這個迷宮的，除非有特殊道具露卡之首飾［ルカのくびかざり］才可。從國王取得這件開門用道具後，馬上到城內的療養室去，發現施德只是受了點傷而感到相當欣慰。跟着他會替艾吉的飛鷹號改裝，令它可承受地底界內岩漿的熾熱高溫。

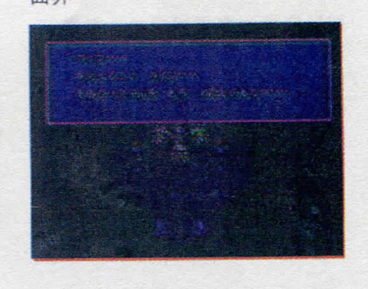




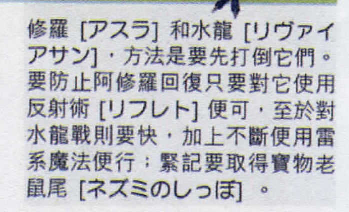
背叛 BETRAYER

當飛鷹號改裝完畢後，西斯魯便可駕駛它在地底界內自由移動。先到杜華夫城西面的多美拉村選購裝備，收集完情報後便可到村子旁邊的封印之洞窟［ふういんのどうくつ］，對着入口大門使用露卡之首飾，就能打開這扇門進入迷宮內。注意是在這個洞窟內所有大門都是由門怪所變，門怪的攻擊模式是先瞄準其中一人，然後以即死技直接殺死我方同伴，過了一會它更會變身成其他魔物，所以要速戰速決。行到洞的盡頭西斯魯取得水晶，可是在離開時被頭目惡魔牆壁［デモンウォール］攻擊，它會慢慢地不斷向前移動，當它到達最前時就會使用即死技來對付隊伍，因此要在它使用這招之前將它消滅：莉迪亞的黑魔法細菌術［バイオ］對它相當有效。戰勝後西斯魯便離開洞窟，可是到達洞口時凱因在戈魯貝沙的控制下突然搶去水晶逃走……各人無奈地返回杜華夫城，這時施德會替飛鷹號進行第二次改裝，將鑽嘴安裝在飛空艇頭，以從右上角的火山口鑽回地面界。





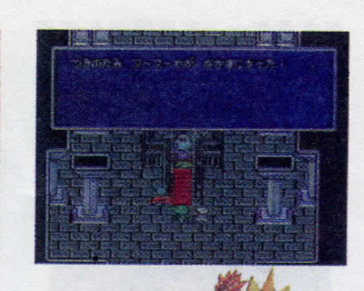
召喚 ORIGIN OF SUMMONER



替飛魔號裝上鑽嘴後，可往封印之洞窟北面的幻獸之洞窟 [げんじゅうのどうくつ] 去，由於洞內有很多損傷地形，因此羅莎要先學會浮遊術 [レビテト]。經過一輪複雜迷宮後，隊伍終於到達莉迪亞的故鄉幻獸界，到這裏的目的是讓她學會強力召喚魔法：阿修羅 [アスラ] 和水龍 [リヴァイアサン]，方法是要先打倒它們。要防止阿修羅回復只要對它使用反射術 [リフレト] 便可，至於對水龍戰則要快，加上不斷使用雷系魔法便行；緊記要取得寶物老鼠尾 [ネズミのしっぽ]。

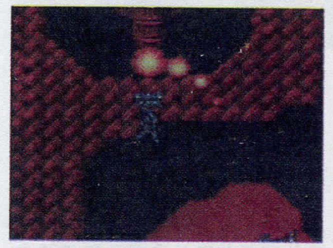


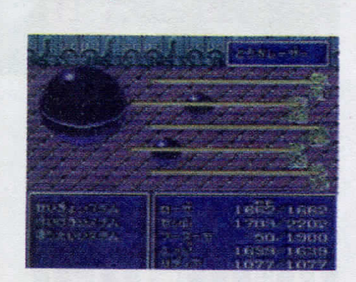




真相 GIANT ROBOT

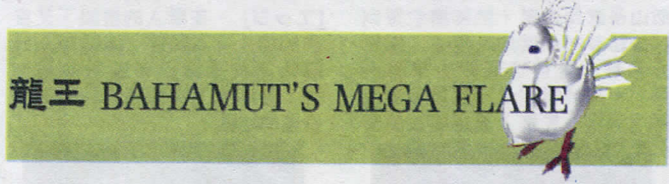
當返回地面界時，巴布盧塔出現一台機械巨人，幸好施德和陽等人前來協助，這時西斯魯決定走入機械人體內，直接進行內部破壞。一次過將戈魯貝沙四天王擊敗後，在前面會遇到機械人體內的電腦部件：操作系統[せいぎょシステム]、迎擊系統 [げいげきシステム] 和防衛系統 [ぼうえいシステム]，必需順次序將防衛、操作與迎擊系統逐一擊破。當知道整件事的幕後主腦是謝姆斯[ゼムス]時，夫斯亞和戈魯貝沙會先行離去，而西斯魯離開機械人後會回去魔導船，最後凱因亦得到羅莎的諒解返回隊中。



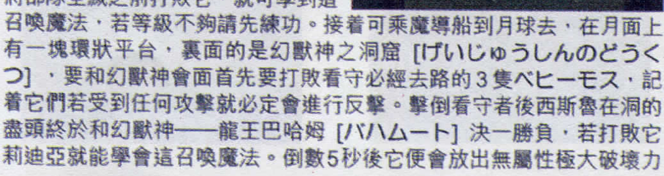


妖精 YANG IS STILL ALIVE

離開幻獸之洞窟後便可到北面的妖精之洞窟 [シルフのどうくつ]，留意這裏有很多隱藏秘道，並且有很多被魔物所護的寶物。在洞的內部西斯魯發現修行僧陽在妖精之家內養傷，為了令他快點復完，於是便到地面界法布魯城去找陽的妻子，將陽的狀況告訴她後她會將愛之平底鑊[あいのフライパン]交給西斯魯，接着再去妖精之家把這平底鑊給陽看看，他就會馬上醒來，同時學會召喚魔法妖精 [シルフ]，最後把平底鑊送回給陽的妻子可得一把菜刀 [ほうちょう]。順帶一提，到米斯里魯村旁邊的洞窟，可以老鼠尾交換神秘金屬阿達曼厲特[アダマンナイト]，跟着將它和傳說之劍交給地底界東南方的冶錬屋，就可制成石中劍[エクスカリバー]，不過要遲點才可取貨。



龍王 BAHAMUT'S MEGA FLARE



現西斯魯得到羅莎、莉迪亞、凱因和艾吉的協助，可算是最終陣容了。臨進入最後迷宮之前，先到地底界的冶錬屋去取回石中劍，與及購買大量的風魔手裏劍 [ふうましゅりけん]。跟着便到巴隆城右上方的塔內，這時在地下室會發現召喚獸奧丁 [オーディン] 的踪影，只要在它用斬鐵劍將部隊全滅之前打敗它，就可學到這召喚魔法，若等級不夠請先練功。接着可乘魔導船到月球去，在月面上有一塊環狀平台，裏面的是幻獸神之洞窟 [げんじゅうしんのどうくつ]，要和幻獸神會面首先要打敗看守必經去路的3隻ベヒーモス，記着它們若受到任何攻擊就必定會進行反擊。擊倒看守者後西斯魯在洞的盡頭終於和幻獸神——龍王巴哈姆 [バハムート] 決一勝負，若打敗它莉迪亞就能學會這召喚魔法。倒數5秒後它便會放出無屬性極大破壞力





月球 MAN IN THE MOON



將地底界的事情辦妥後，就要返回地面界的敏西迪亞鎮，這時長老會告訴西斯魯有關傳說中月之魔導船的事，接着長老與魔導士們一齊禱告，結果魔導船慢慢從海裏浮出水面。登上魔導船後只要調查控制室中央的水晶，就可憑它飛到月球去，而船上是設有回復裝置及巨大陸行鳥的。通過月之地下迷宮後西斯魯在月之民之館找到一名禿頭老伯夫斯亞 [フースーヤ]，他為了阻止姪兒戈魯貝沙的野心（戈魯貝沙的父親和夫斯亞是兩兄弟）因而加入隊伍。



的攻擊超級核融[メガフレア]，基本上以正常LV來玩就一定抵擋不住，破解法是以反射術來將巴哈姆的攻擊反彈過去，反覆進行多次才有勝算。

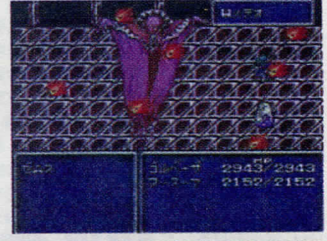


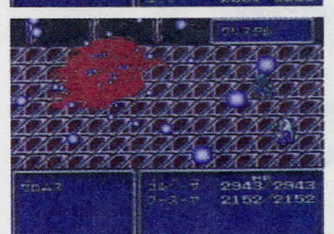


総戰 FINAL ENCOUNTER

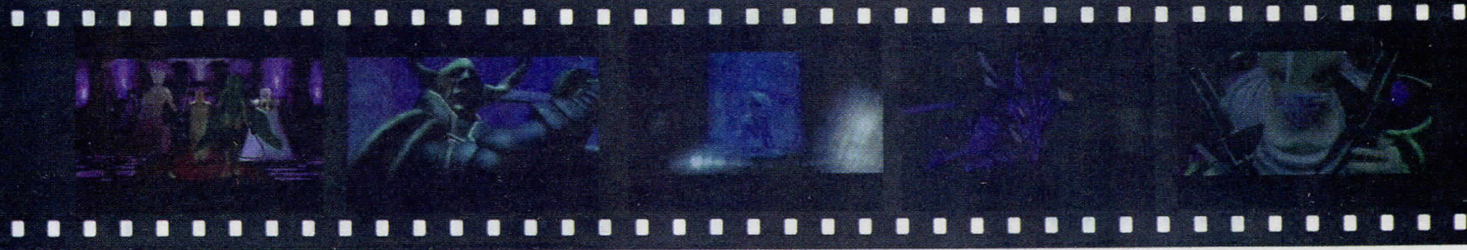
當一切準備就緒後，西斯魯便再次往月之民之館進發。只要踏進水晶房正中央的地板上，就會將隊伍傳送到最後迷宮裏去，先從左右兩側的暗道行去開寶箱，跟着才用下方的傳送器到另一區域。迷宮內有很多寶箱被魔物看管着，需要和敵人火拼才得到秘寶，其中以全套水晶防具和最強武器最難取得。妖刀村雨[ムラサメ]是由白龍[はくりゅう]所看管；神之黃昏[ラグナロク]是由暗黑巴哈姆[ダークバハムート]看管；聖光之槍[ホーリーランス]由巨眼球怪[プレイグ]看管；兩條緞帶[リボン]由月球魔龍[ルナザウルス]看管；正宗[マサムネ]由暗黑水龍[タイダリアサン]看管，基本上對付它們的方法都是要鬥快，以及使用最大破壞力的絕招像投擲風魔手裏劍、召喚巴哈姆和白魔法聖光[ホーリー]等，其中最難應付的應該是巨眼球怪，在倒數10秒內便要將它解決否則全滅，最理想是以風魔手裏劍×2＋召喚巴哈姆＋聖光魔法＋龍騎士跳躍＋聖騎士攻擊。順帶一提，菜刀的破壞力不論敵人等級都是9999，因此最好留待最後頭目戰時才使用。取得全部必要裝備後，西斯魯便往最後地區進發，眾人發現夫斯亞和戈魯貝沙已恭候多時，他們輕描淡寫打倒謝姆斯後，它忽然會進化為謝羅姆斯[ゼロムス]將夫斯亞二人打敗。擊敗它的方法，先向着它使用從戈魯貝沙取得的水晶[クリスタル]，那麼它便會露出真身和西斯魯打，緊記羅莎要每TURN執行全體超回復術[ケアルガ]，否則敵人連續兩記ビッグバーン就可全滅隊伍。只要戰術運用得當，就一定可以消滅它。





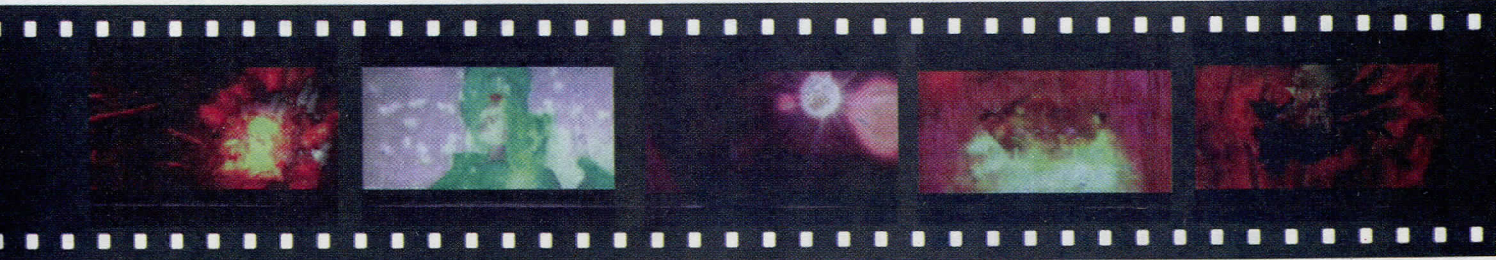






ENDING CG MOVIE CLIPS







ITEM GUIDE

攻擊 ITEM

名稱	效果
ボムのかけら	自爆之炸彈碎片，火炎造成傷害。
ボムのみぎうで	ボムのかけら之強力版，燃起火團焚燒敵人。
なんきょくのかぜ	寒風結晶化，對敵造成冷氣傷害。
ほっきょくのかぜ	なんきょくのかぜ之強力版，巨大冰柱貫穿敵體。
ゼウスのいかり	電擊，閃電的力量對敵造成傷害。
かみがみのいかり	ゼウスのいかり之強力版，強烈電擊對敵造成傷害。
ほしのすな	星星下降給予敵人傷害。
あかいきば	龍吐出之火焰，將敵人燒成灰燼。
しろいきば	龍吐出之寒氣，將敵人冷凍。
あおいきば	龍吐出之閃電，將敵人擊中至焦黑。
だいちのドラム	引起地震對敵做成大傷害，與黑魔法クエイク相同。
おうぎのしょ	召喚魔法奥義之書，隨機召喚各獸。
クアールのひげ	死咒，對敵一擊必殺，與黑魔法デス相同。
どうのすなどけい	敵方短時間活動停止，不能作出任何攻擊。
ぎうのすなどけい	どうのすなどけい之強力版，停止時間較長。
きうのすなどけい	ぎうのすなどけい之強力版，停止時間最長。
くものいと	敵方被線綁着，動作遲鈍，與白魔法スロウ相同。
せいじゃくのかね	清澈的響聲封住敵方魔法，與白魔法サイレス相同。
かいじゅうずかん	調查敵方之HP及弱點，與白魔法ライブラ相同。
エルメスのくつ	我方動作變得敏捷，與白魔法ヘイスト相同。
バッカスのさけ	我方狂戰士化，與白魔法バーサク相同。
ボムのたましい	使用者自爆變成戰鬥不能，以剩下HP數值來給予敵方相同數值傷害。
バンパイアのきば	吸收敵方HP，與黑魔法ドレイン相同。
リリスのくちびる	吸收敵方MP，與黑魔法アスピル相同。

防御ITEM

名稱	效果
スケープドール	分身，防止敵方兩回直接攻擊，與白魔法ブリンク相同。
ひかりんおカーテン	聖光形成牆壁反射魔法，比白魔法リフレク強力。
つきのカーテン	ひかりんおカーテン之強力版，月光形成牆壁反射魔法。

回復ITEM

名稱	效果
ポーション	HP少量回復，效果最少的HP回復藥。
ハイポーション	ポーション之強力版，HP中程度回復。
エクスポーション	ハイポーション之強力版，HP相當程度回復。
エーテル	MP少量回復，效果最少的MP回復藥。
エーテルドライ	エーテル之強力版，MP中程度回復。
エリクサー	HP，MP兩方面完全回復。
テント	HP，MP少量回復，亦只能在戰鬥不能以外狀態下回復。
コテージ	HP，MP完全回復，所有異常狀態全部回復正常。
フェニックスのお	戰鬥不能狀態回復，與白魔法レイズ相同。
きんのはり	被怪獸石化之狀態回復正常。
うちでにこづち	被變為「小人」之狀態回復正常。
ダイエットフード	被怪獸變為豬之狀態回復正常。
やまびこそう	被怪獸變為「沉默」之狀態回復正常。
めぐうり	失明之狀態回復正常。
どくけし	中毒之狀態回復正常。
じゅうじか	被詛呪之狀態回復正常。
ばんのうやく	戰鬥不能狀態以外，異常狀態全部回復正常，與白魔法エスナ相同。
めざましどけい	被催眠之狀態回復正常。
ユニコーのつの	戰鬥終了後全部回復正常的異常狀態回復。

其他ITEM

名稱	效果
ひじょうぐち	迷宮、塔及建築物自動脱出。
こびとのパン	可看到環繞自己四周的縮小地圖，與白魔法サイトロ相同。
ギサールのやさい	於陸行鳥所居之處，呼喚巨大陸行鳥儲存ITEM。
ギサールのふえ	戰鬥外任何時間呼喚巨大陸行鳥儲存ITEM。

MAGIC GUIDE

白魔法

種類	名稱	效果	消費MP	效果範圍
回復	ケアル	HP少量回復，對不死系怪獸使用會造成傷害。	3	單、複
回復	ケアルラ	HP中程度回復，對不死系怪獸使用會造成傷害。	9	單、複
回復	ケアルダ	HP相當程度回復，對不死系怪獸使用會造成傷害。	18	單、複
回復	ケアルガ	HP完全回復，對不死系怪獸使用會造成傷害。	40	單、複
回復	エスナ	石化、毒、失明等戰鬥不能以外之異常狀態全部回復正常。	20	單
回復	レイズ	戰鬥不能狀態下復活，對不死系怪獸使用會一擊必殺。	8	單
回復	アレイズ	戰鬥不能狀態下HP最大值復活，對不死系怪獸使用會一擊必殺。	52	單
回復	ブリンク	分身，減低敵方攻擊的命中率。	8	單
回復	プロテス	提升對敵方直接攻擊的防御力。	9	單、複
防御	シェル	提升對敵方魔法攻擊的防御力。	10	單、複
防御	リフレイク	敵方魔法一定時間內反射。	30	單、複
防御	レビテト	地面攻擊回避。	8	複
攻擊補助	ホールド	敵方麻痺。	5	單
攻擊補助	サイレス	敵方沉默，一定時間不能使用魔法。	6	單、複
攻擊補助	コンフュ	敵方混亂。	10	單
攻擊補助	スロウ	敵方動作遲純。	14	單、複
攻擊補助	ディスペル	敵方防御魔法完全無效。	12	單
攻擊補助	ライブラ	調查敵方其中一體最大HP，現在HP及弱點	1	單
攻擊補助	ヘイスト	我方動作變得敏捷。	25	單
攻擊補助	バーサク	我方狂戰士化。	18	單
其他	テレポ	迷宮，塔及建築物自動脱出。	10	複
其他	ミニマム	被變為「小人」之狀態回復正常。	6	單、複
其他	サイトロ	可看到環繞自己四周的縮小地圖。	2	——
究極	ホーリー	由聖力轉換成精神力量，對敵造成大傷害。	46	單

黑魔法

種類	名稱	效果	消費MP	效果範圍
攻擊	ファイア	火炎攻擊，對怕火的怪獸效果較大	5	單、複
攻擊	ファイラ	ファイア之強力版，在敵方四周產生火炎旋渦。	15	單、複
攻擊	ファイガ	炎系最強之魔法，在敵方四周產生巨大火炎。	30	單、複
攻擊	フリザド	大氣形成寒流造成傷害，對爬蟲類效果較大。	5	單、複
攻擊	フリザラ	フリザド之強力版，大氣中水份結成冰塊攻擊敵人	15	單、複
攻擊	フリザガ	冷氣系最強之魔法，在敵方四周產生冰柱，貫穿敵人。	30	單、複
攻擊	サンダー	於敵方頭頂上降雷造成傷害，水棲類怪獸效果較大。	5	單、複
攻擊	サンダラ	サンダー之強力版，能量轉換成電擊攻擊敵人。	15	單、複
攻擊	サンダガ	電擊系最強之魔法，強力電擊柱將敵人擊中至焦黑。	30	單、複
攻擊	トルネド	擁有強大能量之龍卷風，將敵人追擊至瀕死狀態。	25	單
攻擊	クエイク	由地面所產生的衝擊波而引發之大地震。	30	複
攻擊	メテオ	利用宇宙引力產生流星雨。	99	複
攻擊	ポイズン	取出地底之毒素貫入敵人體內。	2	單、複
攻擊	バイオ	將大量活性細菌附在敵人身上。	20	單、複
攻擊	ブレイク	將敵人於一瞬間石化，粉碎、破壞。	15	單、複
攻擊	デス	於敵人頭上召喚惡魔，瞬間奪其性命。	35	單
攻擊	デジョン	跳前一層迷宮。	4	複
攻擊	トード	將敵方或我方變成青蛙／變回原狀	7	單、複
攻擊	ポーキー	將敵方或我方變成豬／變回原狀	1	單、複
攻擊	フレア	利用原子核引起大爆發	50	單
攻擊補助	スリプル	被引發至催眠之狀態	12	單、複
攻擊補助	ストップ	敵方短時間活動停止，不能作出任何攻擊	15	單
吸收	ドレイン	敵方HP被吸收	18	單
吸收	アスピル	敵方MP被吸收	0	單

忍術

名稱	效果	消費MP	效果範圍
ぶんしん	分身，敵方直接攻擊命中率下降。	6	單
らいじん	雷擊，對敵方全體造成大傷害。	25	複
かとん	在敵方四周產生火炎旋渦，對敵方全體造成大傷害。	15	複
すいとん	海嘯，對敵方全體造成大傷害。	20	複
かげしばり	將手裏劍置於敵方影內，使其動彈不得	5	單
けむりだま	放煙幕，趁亂逃脱	10	複

召喚魔法

名稱	效果	消費MP
チョコボ	召喚陸行鳥來踢一個敵人	7
ドラゴン	召喚霧龍向敵方全體噴出濃霧	20
シヴァ	召喚冰之幻獸向敵方全體放出鑽石塵	30
ラムウ	召喚雷之幻獸向敵方全體放出制裁之雷	30
イフリート	召喚炎之幻獸向敵方全體放出地獄火炎	30
タイタン	召喚傳説巨人泰坦製造地震攻擊敵方全體	40
アスラ	召喚幻界女王阿修羅隨機對我方全體使用白魔法プロテス、ケアルダ或レイズ	50
シルフ	召喚風之幻獸吸收敵方一人的HP來向我方全體作回復	25
オーディン	召喚幻獸奥丁以斬鐵劍一擊必殺敵方全體	45
リヴァイアサン	召喚幻獸王水龍向敵方全體放出大海嘯	50
バハムート	召喚幻獸神巴哈姆向敵方全體放出超級核融	60

BASTARD!!

攻略最終回

往癌臟宮中樞部

BY：J.J.

由於同伴人物在這時已經到齊，所以在這迷宮內是不會有甚麼事件發生的，而在前進路線方面，則應先從a點轉移到隱藏地區內，打倒這裏的敵人取得「癌臟宮之鍵」、「コルブランド」這兩件道具，跟着便可利用其中的癌臟宮之鍵打開B點的門，這樣便會在C點找到癌細胞的集中點，而這時從癌細胞腐蝕出來的洞穴中，出現了一隻擁有一張女性面孔的多腳怪蟲，癌細胞就是由她所產生出來的，當打敗了這BOSS（アビサルブリーダー）後，會先取得「黑後家蜘蛛」、「蛇矛」這兩件武器。





怪蟲被打倒後，構成牠身體的癌細胞亦開始溶解，化成黑泡消滅掉，地面上只留下那張女性的面孔。D.S心臟的咀呪被解開的同時，聖玉亦回復了它表面的光輝，令D.S浮現出很久沒出現過的微笑，妮爾當然是非常妒忌，而卡拉則想火上加油，結果又被妮爾的雷擊懲戒……

正當大家想繼續前進時，羅斯突然眼前一亮，原來他在怪蟲的殘骸中發現了一粒寶珠，在配合了旅程中一直找到的道具下，他終於完成了自己專用的最強之劍「重力劍」。跟着只要繞過怪蟲的殘骸繼續前進，便可以到達「癌臟宮中樞部」。



C B a 11 5 6 7 8 9 10 13 14 Aa 12 15 3 4 1 2 START

1 藥草×8
2 獸王之太刀×3
3 道士之帶
4 學者之冠
5 知力之寶珠
6 敏捷之寶珠
7 ソーマ×2
　ネクタル×2
8 體力之寶珠

9 ガンバンテイン×2
10 運之寶珠
11 ハイペパーミント×3
　カミルレハーブ×3
12 至美之首飾
13 グランドクロス
14 スティング×2
15 不動之十手×2

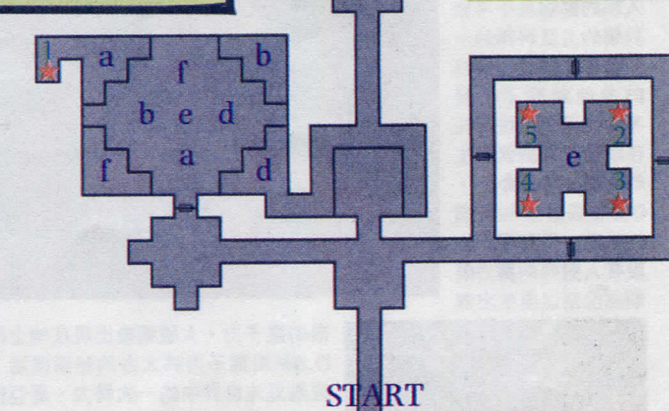
癌臟宮

攻擊世界之病巢

Attack the Cancer



1 火水之耳環
　地風之耳環
　陰陽之耳環
2 ミスリルプレート×2
3 ミスリルブレスト×2
4 ミスリルメイル×2
5 ソーマ×2
6 ミョルニール





離開血路之後，眾人來到了一個和以往明顯不同的大空洞。支撐天頂的牆壁浮現着幾條像巨大生物骨骼的石柱，而天頂上更有一條直徑數十米的管狀物垂下，在空洞中央吊着一個像宮殿一樣的奇怪器官，但現在就被一些癌細胞所寄生。宮殿的內部同樣是繁殖了那些黑色的肉肉瘤細胞，令人感到非常噁心，而D.S亦明白到應先將繁殖這些癌細胞的人打敗才可。

癌臟宮中樞部的途中並沒有任何特別事件發生，倒是這裏由多個轉移點構成，所以需花點時間來取下沿途的寶箱，而雖然A點處有一枚尤歌玉，但因為使用它來回復會令隊伍的合作度減半（合作度不高會不能一

開始排些可四人合作技的陣式)，加上隊伍儲下來的道具基本上已很足夠，所以在下會建議大家在這時開始利用(エリクーサ)來回復MP，這樣便能保持最佳的作戰效率了。



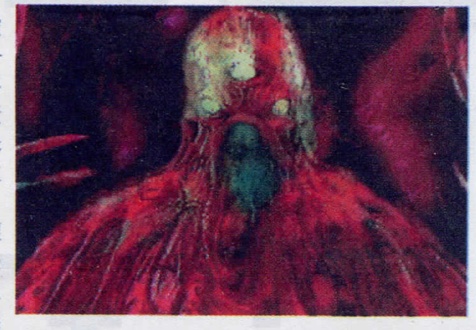
來到宮殿最深處的房間時(B點)，會發現一張由骨和肉建成的王座，而暗黑僧就是座在這王座之上。當他站起來的時候，D.S利用自己的殺氣變成刀刃，將他的面具擊碎，而在面具之下出現的，則是一張凶惡的男性面孔，而他的真正身份，則是D.S四天王的最後一人「亞比奇魯」。雖然很明顯他的精神亦和卡拉及妮爾一樣是受到敵人的精神支配，但他的名字就並沒有被封印，看來控制着他精神的是一種完全不同的術法。他聲稱自己在虛神的引導下，覺悟出人類是不應存在於宇宙中的，而要根絕人類，第一步首先就是要取得D.S的力量，當你在接下來的戰鬥中取勝後，亞比奇魯終於清醒過來，他其實是利用高超的生體技術而活了四百年以上的舊世界科學家之一。曾盛極一時的舊世界科學文明中，發現了一種超越原子力及光子力的無限能量理論——以靈魂力量產生出來的靈子能量，這理論令人類進入了歷史上最繁榮的時代，但人類的戰爭仍然存在，靈子力更被使用在軍事上，開發出遠超核兵器的究極生體兵器「破壞神」，但擁有人工智能的生體兵器卻背叛人類，開始以那壓倒性的破壞力根絕全人類，然而，寄生在這種沒有靈魂的生體兵器之內的，卻是一直被科學否定的「天使」軍團，他們對於到達了靈子力的領域的人類施以比破壞神更可怕的攻勢，接下來惡魔王撒旦更出現和天使軍團引發戰爭，當這激鬥終結，他們回到本來的次元時，人類已有90%以上被滅了。





事實上，靈子力的理論是由一支十人的科學家組織所構成的，他們在大破壞後的世界仍然生還，再次為人類的繁榮而努力。這班科學家在不知不覺間被人稱為十賢者，對沒有舊世界記憶的人來說就等同於神的存在。但這班科學家之一的亞比奇魯腦海中，經常也想着人類的靈魂是不可被科學的力量玩弄的——這種慚愧的心情終於令他離開了十賢者，他將可能性寄托在以靈子理論而產生的人造人D.S身上，D.S在設計上和破壞神不同，是利用除去設在人腦內的靈力限制部份藉以產生出無限的靈子力。大破壞後出現在地上的D.S利用靈子力將太古的秘術復活，成為混沌世界中的一大勢力，而亞比奇魯亦以新世界的其中一人的身份加入了D.S的軍團。世界不應被瘋狂的科學家控制，創造時代的是實際活着的人——這就是舊世界毀滅後亞比奇魯所追求的答案，但在被呼喚進這世界時，失去D.S的他被虛神加入了「人類是應滅亡」這種思想，更成了暗黑僧順從虛神。不過，現在他的精神束縛已被解除，這時亞比奇魯向表面上沒有任何東西的空間放了一記封獄死靈砲，令潛伏在這裏的敵人開始實際化。他本來是想逃走讓虛神王收拾殘局的，但虛神王卻早一步將次元障壁強化令他不能逃走，於是這八爪魚狀的首領(オクトール)唯有拼死和D.S一戰，在戰勝了他的同時，會獲得「炎之劍」、「エルヴェンクロス」、「嵐」、「レッドペインキラー」這些武器及防具。



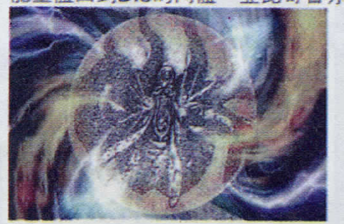






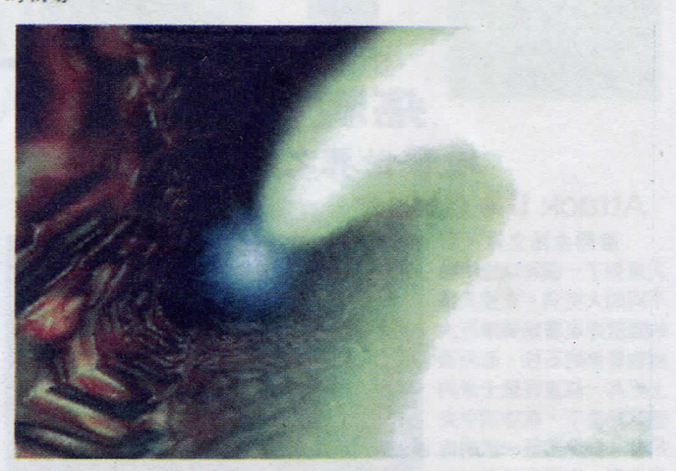


八爪魚首領在戰敗後，開始推測D.S已察覺到這世界及龍的事情，而D.S則在施用他的極大呪文「巨大力量之三角、六芒五芒、光與暗，還有充滿在圓盤之月及龍王之英靈！天之理、地之理、人之理，給予擁有力之圓錐紋章的我神聖之炎，三頭黃金龍之力——皇龍破！！」原來龍是這個世界的生命之力，而D.S則是這世界中的第四條龍……這時他將水龍、地龍及翼龍一起召喚出來，水龍噴出了接近絕對零度的極低溫氣息、翼龍噴出包含超高電壓的雷之氣息，再加上地龍噴出的氣化金屬氣息，將這首領完全消滅，而完成任務的三條金龍則變回能量體回到D.S的肉體，亞比奇魯亦正式加入成同伴了。





由於這八爪魚首領的死，癌臟宮的所有生體構造開始崩潰，而D.S則因為已知道龍是他被奪的力量，所以便以自己的意志開啟螺旋通道，帶同其他人一起前往更高次元的精神世界，之前曾在洞穴中遇見的花狀結界在感受到這股力量下，開始以極高的速度回轉，將D.S們送到最後的戰場……



第四章……完



一直以來阻止D.S們前進的諸神，其實是舊世界人類出現初期受崇拜的古代神，他們棲息在高次空間，以恐怖及崇拜的形式接受低次元生命體的精神能量來維持、擴大自己的力量，對低次元生命體保持着壓倒性的優勢。不過，由於人類的進步，崇拜創造神的人類令他們的勢力開始逐漸衰退，而維護創造神權益的天使軍團就更對既存的信仰進行徹底的壓制，他們將太古的諸神貶為邪神，以正義之名將這些宗教消滅。舊神們從人類的記憶中消失，令這些虛神在次元的狹間漂泊，他們有些踏上滅亡之路，有些則一直在找尋反攻的機會，最後他們看上了可產生無限靈子力的D.S，但在虛神們進入D.S的精神世界時，D.S亦馬上將四天王為首的同伴們召喚到自己的精神中。



在進入高次意識界後，眾人到達了一個奇怪的地方，天空上的烏雲形成了一個颱風狀的旋渦，而旋渦中央則有一隻巨大的眼睛，另一方面，荒野上聳立了一座高塔，而高塔頂點則像一個巨卵般，至於在高塔周圍就有着很多奇怪的建築物，這就是虛神的城堡。

原來這裏是D.S的精神世界，但被召喚而來的各人以至虛神們都是以實體的形式存在於這裏，所以若一旦在這裏死去的話，在現實世界中也是同樣會死去，只是連D.S亦不太明白為何這些虛神會向尤歌下手的。

正當各人接近虛神王的城堡時，英格威突然發現卡路斯倒在地上，D.S看出他是因為將魔力使用過度而睡着，因此便以尤歌玉將卡路斯救醒，看見卡路斯平安無事，各魔戰將軍都顯得非常興奮，而卡路斯對於自己的部下一直都能保護着D.S亦感到很安慰，原來當卡路被召喚到D.S的精神世界時，已馬上理解到自己的狀態和敵人的意圖，由於卡路斯擁有一段錯殺自己生母的記憶，虛神最初以為他的精神是最易支配的，不過卡路因為曾得到D.S提醒而不再迷惑，那估計之外的堅強意志令他沒有被洗腦，更令他獨自來到了高次意識界，他盡力的保護尤歌，直至她以自己的法力建起結界——那座白色的巨塔時他便因力盡而倒地，至於假D.S則不理會卡路斯，在塔的周圍建起巨大的城堡，用來繼續入侵尤歌，以及阻止遲早來到這裏的D.S（即第1章開始前出現的動畫）……

在卡路斯加入隊伍後，D.S們便開始向虛神王的城堡進發了。



虛神王之砦

在忘卻他方的諸神

Last Fortress

在城堡之內，四處都是一些被遺忘的古代諸神的石壁，而妖氣更是異常強大，不過各人的裝備在到達這高次意識界後亦開始解放出真正的力量，所以是有能力加以對抗的。

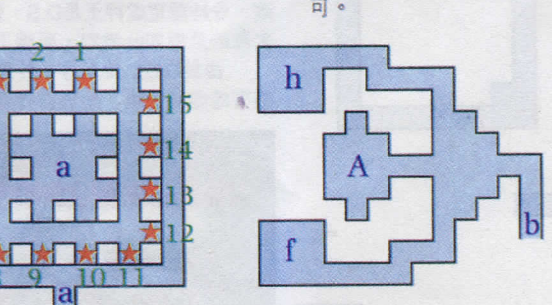
當D.S們在這城堡內探索時，忽然想起安格斯這神秘人物，原來他是亞比奇魯為了隱藏身份加入魔戰將軍行列時所用的外骨格機械人，但在這世界中，他卻有自己的思想，所以能夠和亞比奇魯共存。另一方面，D.S因為記憶的回復，想出了一種將爆靈地獄強化的方程式，於是便可在戰鬥中使用一種更強力的「爆靈地獄2」。

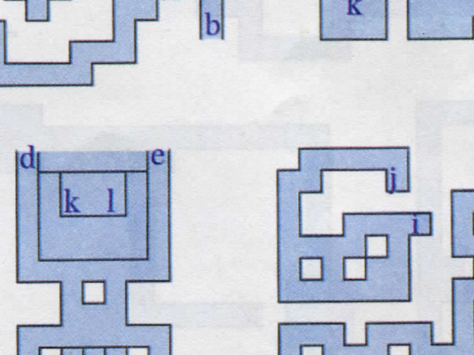


這城堡內同樣沒有甚麼事件發生，倒是因為整個城堡由多個部份構成，不過只要參考下面的地圖應該是不會有問題的。這裏最重要的地方可説是經a點到達的寶物房間，這裏雖然看上去全被鐵網檔着，但只要留心的看，便會發現有其中一格是空着的。除此之外，雖然這裏一共有着兩枚尤歌玉（A點、B點），但就如在第四章後段時一樣，既然手上有足夠的回復道具，所以最好還是以道具來回復，以免降低隊伍的合作度。

當來到城堡的深處時，會發現一處被超強魔力封印着的門（C點），總之各位可暫時不理會這門，直接往左方的通道前進（D點），不過在離開這城堡後是不可再SAVE的，所以各位切記要在這裏作最後的SAVE才可。

1 アンブロジア×3
　エリクサー×3
2 月姦差虎徹×4
3 ゴッドハンド
4 武帝之帯
5 賢皇之冠
6 フラガラッハ
7 熟練之指輪
8 ネクタル
　ソーマ×3
9 ゲイボルグ
10 臂力之腕輪
11 エリクサー
12 龍血染之法衣
13 イーヴァルディ
14 魔操士之護法劍
15 光速之指輪
16 火蜥蜴之革鎧×3
17 イージス
18 曉のマント
19 魔人之咒紋符
20 グアサング



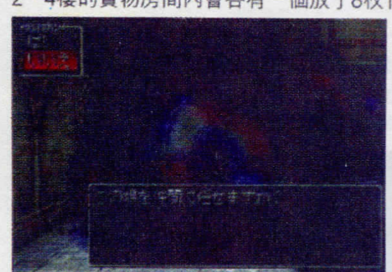


蓮塔
刻不容緩
No time,Cruel...



當D.S們進入這蓮塔時，感覺到塔內有着不少魔物，証明尤歌的精神抵抗力已開始減弱，而妮爾雖然知道尤歌是她的情敵，但她既不希望D.S傷心，亦明白尤歌是個好女孩，所以亦叫D.S加快腳步，這時D.S感到之前封印在自己肉體內的三匹太古鬼神已完全屈服，於是便令他能在戰鬥中使用「激力鬼神三面瘡（ユー・ディー・オー）」這種最強呪文。

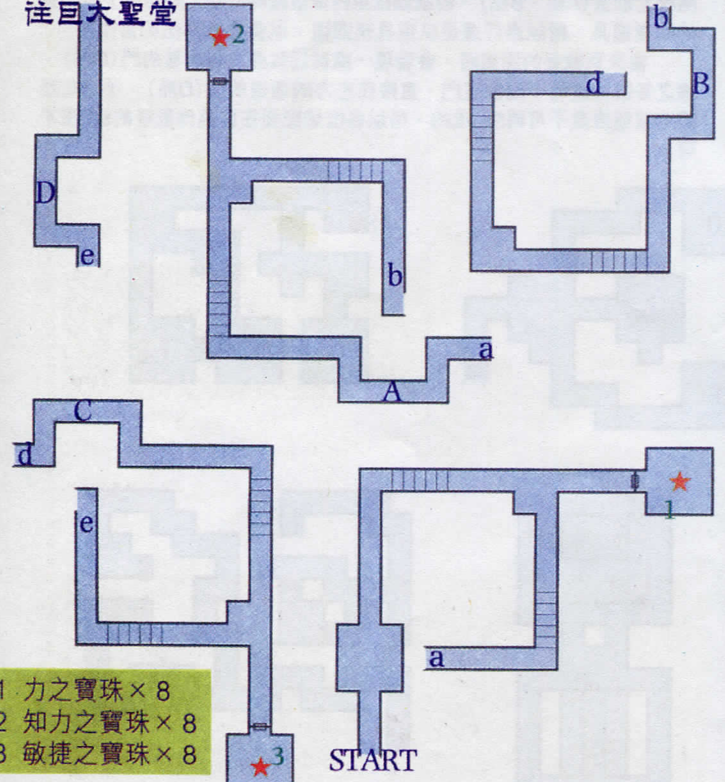
這塔的構造不算複雜，基本上4層的路線是沒有分別的，其中1、2、4樓的寶物房間內會各有一個放了8枚「力之寶珠」、「知力之寶珠」及「敏捷之寶珠（素早之寶珠）」的寶箱，除此之外，4層裏的A、B、C、D點會各有一群中首領級的敵人（ダークオリジン）負責擋你去路，這時你可選擇和他們決戰（いいえ）或是交給其中一名同伴替你擋着（はい），不過留下來的同伴是沒有機會再見的……





而事實上，只要D.S有了「激力鬼神三面瘡」的呪文，再加上利用「韋■馬太■天之足具」這種道具令D.S的速度加至極限時，是可以一口氣將這群敵人全滅的。

當通過了4層的蓮塔後，D.S們便會來到遊戲的最後一站「巨大聖堂」。



巨大聖堂
虛幻諸神追求的肉體
Infinity Receptacle



在塔頂上的這間大教堂，並沒有任何敵人在這裏徘徊，只有一股巨大的妖氣在聖堂內部。在大聖堂中央有着一支巨大的水晶，但水晶表面卻有明顯的龜裂，而水晶的內側就更是被染成了血紅色，當D.S的手接觸到這水晶時，水晶發出耀目的光芒，將各人吸進了這龜裂之中，到達了尤歌精神深層結界的內側，但在這裏的尤歌卻是雙目無神，對D.S的呼喚毫無反應，而在她的身邊，則有着一個外表與D.S一樣的人，但他的身上就有着無數的紋身，他就是「虛神王」。









當虛神王看見D.S時只是輕輕的一笑，説尤歌的精神已完全被他所控制，急於救人的D.S於是便從手上放出了一個威力難以估計的電球，卻被虛神王身上的負能量完全抵消了。這時虛神王遊説D.S和他融合，以達成統一全宇宙的心願，D.S當然是加以拒絕（お断りだね田），這時一個巨大的電球包圍着D.S令他極為痛苦，原來虛神王知道D.S曾對尤歌使用輸魂之秘法，於是便捉了和D.S靈魂共存的尤歌，再將她的精神修改，令她認定虛神王是D.S，並將真D.S的人格消滅，只是虛神王想不到尤歌的抵拒如此激烈，而旗下的四虛神更全用了來作阻擋D.S的棋子。

由於D.S動彈不得，於是便只有由其他同伴出戰，當戰勝了D.S形態下的虛神王後，他亦自知要回復本來面目才有勝機，而這就令D.S得以從呪縛中解放出來，這時各位可將D.S調回隊伍中去和虛神王作最後之戰，不過這虛神王實在弱得有點過份，若各人都用上最強的單人技時，第二回合便已經可打敗他……



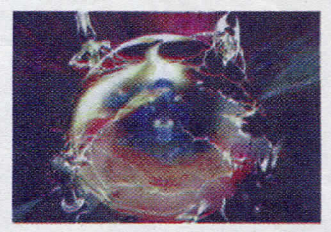
虛空神被打敗後，他本來想撤退到另一次元，但D.S卻在虛神王的周圍建起









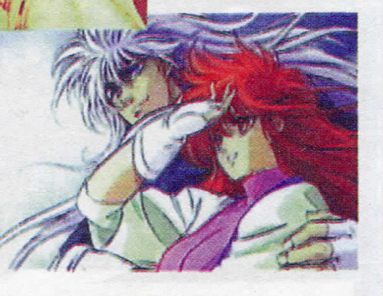



一個巨大的魔法陣，原來D.S利用四匹被他所打敗了的虛神構成這魔法陣，並以最後的大魔法「超原子崩壞勵起」將虛神王完全的消滅了。

虛神王消滅後，尤歌亦清醒過來，D.S放出一陣金色的強光將各人帶回現實世界，不過安格斯由於是精神世界中的人，所以他便只有繼續在D.S的意識世界中活下去……當各人進入D.S的內宇宙後，才發現原來和虛神戰鬥的舞台是一個以尤歌的身體為形象的大地，這令大家都明白到尤歌在D.S心裏的地位是何等的重要，而尤歌雖然沒有親口説出來，但其實她亦是很喜歡D.S的……



接着下來便是完結畫面的時間了，這裏會交待各人的去向，不過在下會先在以下的版位和大家談談遊戲的另一種結局以及遊戲中的隱藏迷宮，在最後一頁才刊出各人的去向。

最惡之終結！？

若是你在故事後期，虛神王問你接受融合時回答「似乎很有趣呢(面白そうだな)」，那麼D.S便會和虛神王融合成一匹巨大的魔獸，同時令D.S靈魂所轉生的少年路斯變回真正身份「天使長路斯法」，他會率領其餘的同伴向變成了魔獸的D.S攻擊，被消滅後的D.S永遠也再沒有辦法形成新的人格，只能以一個安詳的精神體形態存在……






域思之迷宮

神之次元

Labyrinth'Vince'

當各位爆機的時候，電腦是會問你是否需要SAVE的，若是之後你用那一個檔案來開始遊戲的話，那麼遊戲便會從虛神王之砦通往蓮塔前的位置開始，這時被超強力封印鎖着的門已開啟，當你從這裏進入後，便會來到一個稱為「域思之迷宮」的地方，這裏的敵人全部都是最強級數的，但進入這裏後的真正目的，還是留待各位來解開吧(提示是向那些石柱調查)。






結　局



克服了在自己精神世界內的最大危機，與同伴及尤歌一起回到現實世界的D.S。得到了新的力量及信賴後，令他可過着平靜的日子。

曾一度陷入虛神之手，成為鬼忍將出現在D.S面前的卡拉。不過在寄付於愛刀上的好友阿信的引導下他回復了自我，成為D.S最可靠的拍檔。





由於對D.S的愛導致被操縱成為魔雷妃的妮娜。雖然她最後亦只有承認D.S和尤歌，但她心底卻是這樣想的：「等50年之後D.S便是我的了」。

為了支援尤歌而獨自在高次意識界與虛神王決戰的卡路。由於靈魂被D.S所救，令他以後亦不再迷惑。他要作為D.S的一半，繼續走應走的路。





曾以舊世界的科學令大部份人類被滅——因這種罪惡意識而變成魔狂暗黑僧的亞比奇魯。他也是因D.S的出現而被拯救的其中一人。

身負密令，要提高同伴之間協調及引導D.S的侍大將約書亞。經常相信朋友及貫徹忠義的他，最近似乎和嘉兒的關係有着急速的發展。





克服了和異母兄至奧之間因妻子之仇而導致的宿命，回復昔日兄弟之情的阿信。相信受咀咒的暗殺劍影流會因他而有所改變，並繼承到下一個時代的。

最初與D.S合流，在拍檔中擔任了重要角色的威爾。雖然他最後似乎已承認了D.S，但卻還未對尤歌死心。





失去了記憶的約魯古，在同伴們之中取回了友情和信賴，最後更克服了隱藏在他心裏的創傷。在這次冒險中，他進一步成長了。

不應存在於現實中的安格斯。不過他卻在D.S的精神世界中以獨立的人格誕生了。即使各人都回去後，他仍永遠的在D.S的內宇宙中活下去。





由於故鄉被戰爭所滅，令自己拒絕當一名女性的嘉兒。不過因為約書亞的體貼，令她的心蕾開始綻開……

曾被巨大生物捉去作為活祭品的阿詩。雖然背負着鬼道眾這種悲傷的過去仍勇於面對未來的她，為同伴們帶來了很大的勇氣，相信以後亦一定會是這樣的。





由於高傲的態度導致在精神世界中仍被D.S施以青爪邪核咀咒的達爾。他已經再沒有反抗的能力，只有永遠的向D.S效忠……

即使記憶被奪仍忘不了主人卡路斯的魔戰將軍頭領英格威。在歸還之後，他的忠誠亦是絲毫不變，他的願望是由卡路斯所開拓的理想世界……





在昔日的誓約及對主人的忠誠間，阿倫選擇了一條自己要走的路。保護嘉兒的誓言，已有另一位比自己更好的男性達成了。他已經不再迷惑，向着正確的路走。

從兄弟相殘的宿命中解放過來的至奧。歸還後所等待着他的，是異母兄弟阿信的笑容。未婚妻所希望的結局，他已經做到了。



一心想着報仇的妖魂士，在無數的戰鬥中亦醒覺到與同伴之間的信賴，但就是在歸還之後，仍然是沒有人知道隱藏在馬卡班爾右眼裏的秘密。

因D.S而克服了殺死同族的精神創傷，同時更在舊四天王卡爾的陷阱下獲救的波魯。他對重情義的D.S的敬意，在經過這次冒險後似乎變得更強了。





對轟頗過份偏愛的班索尼。他亦和敬愛的卡路斯一起平安從D.S的精神世界中歸還，但因為他仍未捨棄建設轟之樂園這夢想，所以似乎令大家都感到有點不安……

魔戰將軍中最年少的熱血格鬥家撒古。雖然他的行動有時很亂來，卻經常會在絕望的情況下提高各人的士氣。在歸還後，他似乎經常和年紀相若的威爾聯絡。





在龍船相遇以來，曾因那頑固的騎士道精神而多次與D.S爭執的布蘭特。不過他最後亦開始承認D.S是真正的騎士了，這會是他過份美化後的感覺嗎……

一直在旅程中執着於尋寶的羅斯，原來是為了將三種道具合成重力劍。天才魔法劍士的他自信地笑說着：「果然，沒有我是不行的。」





到底在追求美麗的他的眼中，對想利用D.S補足力量的虛神有何看法呢？他以後仍會繼續的去找尋真正的美是何物……

一邊逃避次元獵犬的追殺，仍一邊在緊要關頭出現給D.S忠告的西古斯。他在這次戰鬥中所擔任的角色是相當大的。





為了留在卡路斯身旁，不當自己是女性而成為魔戰將軍的修娜。但她已經不用再扮成男孩子了。因為對卡路斯來說，她不單只是部下，更是無可替代的人……

不知這是否公主的宿命，絲娜在精神世界中仍受到襲擊。不過想起來，亦可以說是由於她受到襲擊才令D.S可以開始反攻，所以她的任務是很重大的。





這裏有一位沒有出現過的人物。是他將D.S送到龍船，而絲娜亦似乎是被他召喚到來的。到底他的真正身份是……？

完

鬼畜王RANCE

英傑齊集討信長 平定雪國伐惡賊

TEXT：FUKUDA
協力：RANCE、神之黃昏

有關上期嘅小小補充……

巨大圖書館



當巨大圖書館興建完畢後，會發生幽靈出沒與盜賊斑特加盟利薩斯軍這兩件事件。若RANCE到圖書館去，有時會碰到瑪利亞或夏玲遇見鬼魂、嚇得半死的樣子，這時RANCE只要不斷往圖書館去，最終總會遇到一隻少女幽靈，接着瑪莉斯會問RANCE想在館內加添那一類書，只要選擇「有關美少年」的書，再到圖書館去就會發現那少女幽靈因感到滿足而成佛。至於令蘇烏之兄長斑特[バウンド]加入的方法，首先在救回蘇烏後要和她H帶她入隊，接着和她談話得知她收到了斑特的來信，不過她是不會讓RANCE看那封信的，直到後來再到圖書館去她便會告訴RANCE，其兄現正身處於盜賊團巢穴那裏，跟着到那兒去便可找回他。





繼續和鈴美 H



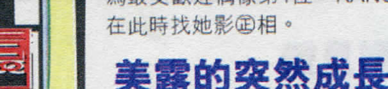
和鈴美[すずめ]H了2次後，從瑪利斯得知她的父親是黑將軍巴里斯[バレス]的部下，可是他經常會利用女兒去做些不法勾當，導致鈴美心靈受創，無法再和她H。只要後來RANCE看到鈴美與其父對話，就可叫巴里斯去將這男人逐出軍營，救回鈴美。

偶像歌手卡芭拉



只要在遊戲的早段（3年4月~7月左右）在利薩斯城附近進行臨時徵收，有機會遇到一名渴望成為偶像歌手的少女卡芭拉[カパーラ]。這時RANCE可先到庇迪里亞內的拿達迪電視台[ナダテTV]去找她回皇宮H，接着可給予她一筆款項當作聲援用途（每次最多1000萬G），只要她的人氣度夠高，就可成為最受歡迎偶像第1位，RANCE可在此時找她影㊣相。







製造商：ALICE SOFT
發售日：發售中
售價：8500日圓
容量：CD-ROM
JWIN95專用

美露的突然成長

當完全制霸解呪迷宮後，玩者可以讓美露[ミル]在美梨舞[メリム]的陪同下，一起到尾二那層B27去，美梨舞發現這兒有一個成長之泉，美露只要喝一點泉水就會變成大人（當然心智還是小女孩），除能力值提高了外，RANCE亦可透過ハーレム指令來和她H。（注：RANCE雖然好色，可是其原則是絕對不會和小朋友搞上的）記着，在美莉[ミリ]染病時是無法令美露變大的。



天才病院







在遊戲初段最好先興建好天才病院，因為美梨舞和美莉她倆會發生和這病院有關的事件。當找到美梨舞加入後，RANCE可帶着她進入各個洞窟去探險，她有時可在洞內發現令同行者增強能力的隱藏物品，而某些情節是需要她一同參與才會發生的。不過，若玩者在洞內的戰鬥過度激烈，有時會嚴重傷害到美梨舞的，不過只要有天才病院便OK，她只需休養一會便可復原；當然如果沒有興建病院她就會一命嗚呼了。另外，如果美露的成長事件還未發生，美莉就有機會染上極級感冒……為免費時替她找尋醫治方法，還是早點讓其妹美露長大起來吧。

莎莉菈變回公仔

只要有一段時間沒有和莎莉菈[シャリェラ]H，她就會感到RANCE冷落自己而變回公仔。

侯些尼斯的 CG

只要到香格里拉去搞看守沙漠通道的侯些尼斯[ハウセスナース]，就可看到一幅新CG。





有關喜來姆檸檬

當過了3個月美樹需要喜來姆檸檬[ヒラミレモン]來壓制體內魔性之血時，吃掉身上所裝備的檸檬後可向商人以5000萬G購買另一個作後備。

和瑪莉亞 H



一開始是無法以ハーレム指令來和瑪莉亞H的，首先在H失敗後找她談話，直到她要求RANCE替她興建鬱金香研究所[チューリップ研究所]，付錢興建後便可馬上找她H。

瑪利亞研究所

當鬱金香研究所建成後，RANCE可到那裏去找瑪莉亞談話，她每次都會匯報目前研究所的發展情況，在第7次找她時她會問RANCE有沒有興趣去看看她的新發明品，若選擇「好的」就會和她一起走進火箭內，發射上太空後二人便永遠留在宇宙裏——BAD END「宇宙」，因此還是拒絕她吧。在第9次探訪她時，她便會告訴RANCE遠距離攻擊用武器C2號飛彈[C2号ゴリアテ]經已開發完成，位於利薩斯城左邊的諾斯街[ノース]，可在那裏自由調教攻擊目標的位置。C2號飛彈的威力強大，在每次戰鬥均可消去敵方其中一部隊的一半兵力，請留意。

艾莉諾雅自殺事件



攻佔加斯達姆街[カスタム]後，RANCE便可和女魔法戰士艾莉諾雅[エレノア]H，不過她會因過度羞愧而自殺，防止方法是和她ハーレム2次後找她談話，這時恰巧會遇到她的自殺事件，對她解釋一切後可將她救回。

攻佔 AL 教團



若已從教皇蒙拿魯手中取得依利沙伯[エリーザベート]的話，就可派兵將AL教團總部攻陷。教皇眼見失勢，於是便向幕後老細天使騎士[エンジェルナイト]求救，可是反被一刀刺死。當RANCE走入教廷範圍發現大部份人已死，瑪利斯對他説AL教團在全國有很多信眾，若教團被消滅的消息傳出去的話，就一定引起暴動，因此RANCE便決定由自己假扮教團中人，來出任AL教團的新代理人。

茱莉亞上任

由於莉娜[レイラ]已遠嫁JAPAN，為了補充親衛隊隊長一職，在各親衛隊員互相推舉下於是便走來了一名叫茱莉亞[ジュリア]的天真少女，可是她各項能力值都很差（注：眾親衛隊員不肯上任是因為怕被RANCE搞，於是便「推舉」了茱莉亞）。

替茱莉亞 POWER UP



提升她能力值的方法，首先到拉茲路街[ラジール]進行臨時徵收，取得寶物鋁斧[アルミの斧]，接着讓裝備了斧頭的西斯露到鎮北面的提提湖[ティティ湖]去，會發生她不謹把斧頭掉進湖裏的事件。此時湖的精靈洋子會出現，問玩者所掉下的到底是金斧或是鋁斧，若選答「金斧」就可獲得攻擊力＋1的金斧，可是永遠也無法再入湖內，因此還是選回「鋁斧」。入湖後，西斯露便走入了哈利嘩神殿[ハニワ神殿]，在B8有寶物宇宙貝，而在最底層B66會遇到哈利皇帝[ハニーキング]，這時應先行離去，接着下週由茱莉亞再去找哈利皇帝，它便會替茱莉亞POWER UP。

和茱莉亞 H



和茱莉亞談話，得知她在屬下間的人氣度很低，因此她對RANCE説若替她加兵一倍（由200人增至400人），就可和她H，可是代價卻很貴……

哈利皇帝加入



只要RANCE親自到提提湖內的哈利嘩神殿去，就可用茱莉亞來交換實力甚高的哈利皇帝加入。答應它的要求後，在下週它便會到利薩斯城向RANCE報到。雖然失去了茱莉亞，不過還是值得的；留意是由於它有5000兵，因此它的出兵費相當昂貴，足足要成3000萬G呢。

嘉奧露成為忍者

只要和魔法戰士加治[ガンジー]的隨從嘉奧露[カオル]H，不久她便會和可奈美[かなみ]一樣成為忍者。順帶一提，可奈美在美娜特[メナド]出戰時、與及嘉奧露在加治戰鬥時，有時是會參與戰事的。





找到貝殼



在雅蘭街[アラン]進行臨時徵收，可找到寶物阿路加樂特貝[アルカノイド貝]，可惜用途暫時不明。

和美莉 H

當找到美莉加入時，若選擇ハーレム指令來和她H，RANCE會因被她輕視「無本事」而無法和她H，只會發生斯露[シィル]和美莉的手下毛毛[モモ]比賽H一事；假如後來在大蛇之穴取得寶物「假人」，就可再選擇和美莉H。

魔法大樓



興建魔法大樓後，RANCE可在那裏向負責人提出令斯露、美露菲斯、艾斯加或志津香增強魔法力等行動的研究。

第4章 信長之野望

背信棄義

當和JAPAN同盟了一段時間後，織田信長便會趁利薩斯國與其他國家開戰時入侵中原，背棄同盟條約。他叫部下柴田勝家和女箭手山本五十六，當充JAPAN的先頭部隊。

巫女風華





就在這時，長崎一名老人會對美麗巫女風華說今年是大蛇[オロチ]睡醒之年，3個月後便要送她去做祭品，來防止大蛇對JAPAN進行破壞。要令RANCE可和她H，首先在大蛇睡醒前便要到長崎的神社去看看風華，接着便派人(最好是擁有5000兵的傭兵西斯露)先攻陷南方的大蛇之穴，在B12有中頭目ムサシボウ，而B20則有寶物假人[いかせ男ズ]。之後當那老伯說「今晚是大蛇醒覺的日子……」時，RANCE便要再到神社去，他發現風華已經不在，最後直落大蛇之穴的最深處將大蛇擊倒，就會發生和風華H的事件。

以守為攻



由於信長在初期不會直接參與戰鬥，為了減低在應付他時的難度，所以每當敵方派柴田勝家或山本五十六這些強敵來挑戰時，就要盡量削去其兵，最好就是在和信長決戰前將他所有部眾解決掉。

和山本五十六H





先在戰場上擊敗她收她為部下，接着和她談話得知她想重振山本家的聲威，此時RANCE便可用「替她生下山本家孩子」這理由來和她H。

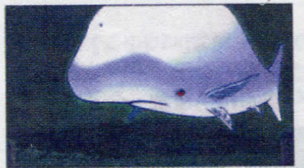
血戰魔人信長



當一切準備就緒後，RANCE便可派兵攻打大阪，先以先頭部隊「林克＋曉拔＋山本五十六＋瑪莉亞」將敵方殺淨信長一人，接着馬上退卻進行第二波攻擊。由於信長是魔人，因此一定要用必定能攻入信長的陣式「RANCE＋健太郎＋莎迪娜＋美樹」，若在指定時間內也無法打倒信長便再用米家利斯[メガラス]單拖，否則在TURN END開始RANCE與其部下，便會被信長所遣派的忍者二人眾偷襲致死(若有執行任何行動的話)，因此還是速戰速決罷了。



火燒大阪城





殲滅信長後，利薩斯軍便會放火將大阪城燒掉，正當RANCE走入充滿熊熊烈火的大阪城時，他發現腹大便便的莉娜，可是懷着魔人信長子裔的她就在此時皮穿肚破，當場死亡……這時RANCE頭頂響起聲音，只要選擇「走上去」看看的話，就能救回信長的女兒香姬。帶香姬回宮後可和她H，完事時RANCE會和她同樣夢到一條大白鯨，其意義到底是……？



和真琴H

在大阪進行臨時徵收，就能將少女真琴[まこと]帶回利薩斯城去。





第5章 希魯曼五將軍

開戰





上期已經提過，只要RANCE一向希魯曼國[ヘルマン]任何一個城鎮進攻，就會引發起他們對利薩斯國侵攻的事件。主要來說，希魯曼國合共有五名負責侵攻的將軍，他們分別是第一軍的尼獠哥夫[レリューコフ]、第二軍

的阿里斯托利斯[アリストレス]、第三軍的美妮芭[ミネバ]、第四軍的彌路[ネロ]和第五軍的勞歷士[ロレックス]，他們分別有其獨有的進攻路線。











王子斑當的反亂軍

在同一時候，被現任皇朝逐出皇室的王子，斑當[パットン]，與3名同伴——戰士曉拔[ヒューバート]、魔道士韓蒂[ハンティ]與年老魔道士夫利克[フリーク]，在舒多利17[スードリ17]揭竿起義，企圖重奪王位。







同盟與對抗

利薩斯國別號「赤色死神」的赤將軍林克[リック]，由於和斑當認識多年，當知道他揭竿起義後，想到RANCE的目標是統治全世界，為避免相方開戰所以先對RANCE説出斑當的身世和經歷。經過思考後，RANCE決定和斑當同盟，方法是只需向他們的領土進攻，此時瑪莉斯會問RANCE想不想同盟，選擇「同盟」便可。



鬼畜作戰 1

RANCE會經常和第一將軍尼獠哥夫展開戰鬥，不過別那麼快打敗他，先不斷向他進攻逼他撤退，過了一會當他退到艾克格特[アークグラード]，就會發生其女兒阿





美蘭[アミラン]探望他的劇情，得知地下週會舉行婚禮。後來尼獠哥夫接到了首都蘭格．巴[ラング・バウ]的傳令，告知他要盡快撤軍，為了能令女兒的婚禮平穩過渡，尼獠哥夫決定無視總部的指令死守。當阿美蘭的婚禮舉行過後，玩者便可直攻艾克格特，將尼獠哥夫擊敗後先將這名忠心戰士收在監牢內，跟着下一週便在艾克格特進行臨時徵收，這時可找來阿美蘭，只要選擇「鬼畜作戰」RANCE就會以其父來威脅她，逼她成為後宮佳麗，最後可到地下牢去用相同方法令尼獠哥夫入隊。

第四軍的內在問題

這一隊軍隊的將領是第四將軍彌路，而奉行騎士道的他有一名女性智將古梨姆[クリーム]經常和他唱反調，令他感到相當反感，結果在部下的聳湧下將她殺死……救回古梨姆令她入隊與及成為後宮佳麗的方法，首先在和第四軍隊開戰時，盡能力派些像魔法師這種懂得間接攻擊的人上陣（山本五十六＋加治＋瑪莉亞＋志津香），一口氣將彌路殺死，那麼古梨姆就會代替他成為第四軍的將領，這時只要擊倒她便可帶她回宮H。順帶一提，假若兩個月也沒有派她上陣出戰，她便認為RANCE不重用她而一走了之。



女忍者菲莉雅

當利薩斯軍和希魯曼軍開戰後，就會發生女忍者菲莉雅[フレイア]向利薩斯國放毒的事件，解決方法是要留意每週開始時的對白，只要瑪利斯向RANCE報告在國內某地有陌生人出現，就要馬上在那處進行臨時徵收，就會找到菲莉雅的踪跡，可是最終也會被她逃掉。如是者反覆進行3次，再到商人處就可買到捕捉她的道具……若她能成功在全國的食物裏放毒，為了解救這危機瑪利斯會動用全國的儲備去買食物救災，這樣的話若被人攻打就無法出兵（因為出兵要$$），白白送了土地給人家。



痴情將軍

希魯曼軍第二將軍阿里斯托利斯相當喜歡公主舒娜[シーラ]，可是他本身和斑當也是很要好的朋友，左右為難下不知應怎辨好，因而認為整件事的罪魁禍首是舒娜的母親彭美拉[パメラ]和宰相史特西路[ステッセル]。這時其部下岡柏杜[コンパート]將由史特西路冒舒娜之名所寫的信交給阿里斯托利斯看，從而逼他全心作戰……後來，岡柏杜更用舒娜的生活照來引誘他。



舒娜的父親



當遊戲進行了一段時間後，玩者便會得知公主舒娜原來是宰相史特西路的女兒，而更令人感到憤怒的是這名禽獸父親竟然對舒娜注射麻藥和H……快點拯救她吧，RANCE！

醉酒戰士勞歷士



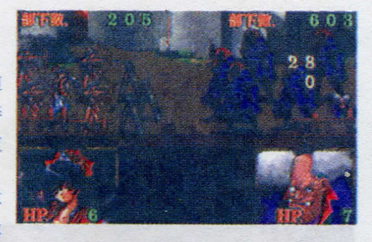
希魯曼國第五將軍勞歷士本身是一名醉酒鬼，當軍隊收到國家的指令要他出擊時，他竟然要兩名手下——女性戰士索妮雅[ソルニア]和卡卓莎[カチューシャ]擔任先頭部隊，這時RANCE軍只要先打敗她倆就可令她們變成後宮佳麗，到最後才把勞歷士消滅。







十字軍東征



當希魯曼五大將軍相繼敗陣後，就會引發起部下奧奴亨特[オールハウンド]對女王彭美拉說「最強的十字軍出動」這事件，話雖如此十字軍的實力其實很不濟。不過，只要RANCE一日不將元凶找出，一日也無法制止十字軍的進攻，解決方法是到柏斯[パス]那裏進行臨時徵收，就能將整件事的幕後黑手奧奴亨特找出來。

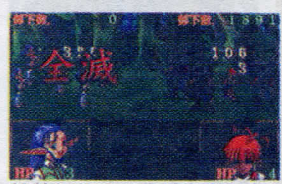
再遇露比蘭





假如在未攻入蘭格．巴前便往古代遺跡去，就會重遇當日將RANCE打敗的女戰士露比蘭[ルーベラン]，把她的軍隊擊敗後RANCE便會和她比賽打排球，贏了之後會將她收監，接着可再到地下牢去找她比賽，第5次時她便會獲勝變成後宮佳麗。不過，假如在攻陷蘭格．巴後才帶美梨舞一同前往古代遺跡，進入洞穴後馬上離開就會重遇露比蘭，發生她和美梨舞兩姊妹的會面事件。順帶一提，古代遺跡合共有1000層，在B20有強化藥[ドーピング藥]，B50有死亡小鳥屍體，而最底層則有一幅CG，去不去取則隨玩者的意思了。

第三將軍之陰謀



當RANCE的軍隊漸漸逼近希魯曼國的首都蘭格．巴時，第三將軍美妮芭便會對其弟馬哈[マハ]說有關謎之一族：卡那族的事情，她還說在卡那之森內有很多水晶[クリスタル]，因此便叫馬哈到森林去搶水晶。後來馬哈成功將一大批水晶帶回給美妮芭，可是卻身中了卡那族的咀咒而死，最後美妮芭把水晶製造成水晶劍[クリスタルソード]，大大強化了其部隊的能力。

速攻主城



將擋着去路的將軍們解決後，利薩斯軍終於來到魯曼的首都蘭格．巴，先把裝備了水晶劍的守城美妮芭部隊消滅，接着敗陣的她會入城殺死女王彭美拉，正當她想下手對付昏倒的舒娜之際，RANCE剛剛趕到，和她單對單決鬥後最終將希魯曼國佔領，同時把舒娜帶回後宮去。順帶一提，史特西路將希魯曼國歷年所儲存的10000噸黃金運走，從沿路臨時徵收所收集的情報得知他已從番裏之砦A逃到魔人界去，不過在未平定整個人間界之前是無法向那裏進軍的……



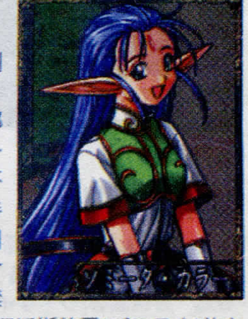
鬼畜作戰2



雖然RANCE已攻陷了蘭格．巴城，可是西面遠離地區的幾個村鎮因不服利薩斯國，繼而獨立起來反抗。雖然可以用武力解決，不過RANCE是可以用無血開城的方法來佔領這幾條村鎮，方法是先派人向他們進攻，馬上退卻後便再度攻城，此時瑪利斯對RANCE說強行入城會令無辜百姓受害，因此可以選擇「鬼畜作戰」利用舒娜來逼他們投降。

卡那之森





當RANCE到卡那之森去探險，他首先會遇到卡那族人蘇美達[ソミータ]，在追逐她時不謹被捉。醒來時RANCE看見一名叫亞利奧斯[アリオス]的勇者，得知禁錮他倆是卡那族女王派斯德露[パステル]的主意，原來卡那族捉拿人類男性是純粹為了替她

們傳宗接待，更知道若他們沒有利用價值便會被殺掉，因此RANCE便馬上破牢而出，直接找派斯德露「算帳」。最後，一直不信任人類的派斯德露終被RANCE説服，並將他和阿利奧斯放走，同時叫蘇美達去替利薩斯軍效力(不過她只是臨時兵，所以不用太着意替她升LEVEL)。





雪之迷宮

在前往北面雪地內的巨大戰艦之前，先派西斯露到右邊的雪之迷宮去，雖然會扣掉大約數百兵，不過這是無可避免的；最後在B12發現寶物雪之守護[雪のおまもり]，作用是防止軍隊在雪地移動時遇上意外扣兵。

巨大戰艦



先在柏斯進行臨時徵收取得巨大戰艦之鍵，接着便進入雪地左邊的巨大戰艦，在B20會發現有ABCDE 5個掣，每按一次可得一件物品，因此要進出這迷宮5次才可完全取得所有道具，它們分別是A：隊長攻+1、防+1；B：部隊攻+1；C：隊長HP+2；D：寶物膠囊怪獸A[カプセル]；E：寶物膠囊怪獸B。

荷・拉加之塔



由RANCE親自到雪地最東面的荷・拉加之塔[ホ・ラガ]去，打開入口的大門後他會遇到賢者荷・拉加，從而得知在1500年前他和卡奧斯、日光與及比利狄殊[ブリティシュ]等人對付魔王的經歷，還有4個黃金像的事。若RANCE想向他詢問一些有關遊戲的情報，就需要留下和他共渡一宵。

黃金像 1



當從荷・拉加處打聽過有關黃金像的情報後，便可馬上到利薩斯城左側的盜賊迷宮去，和被魔法混凝土所封印的比利狄殊會面，向打索取第1台葫蘆形黃金像[ひょうたん型]。

山頂之口



在魔人軍女戰士菈・哈奧謝魯[ラ・ハウゼル]被魔物搞了幾次時，其妹菈・莎依謝魯[ラ・サイゼル]會藏身在希魯曼國與利薩斯國交界的隱藏入口——山頂之口，這時可先到那兒去，在B10會發現中頭目ストーンガー，而B20則有寶物阿斯迪加裝甲[アステカアーマ]。雖然在底層B30發現菈・莎依謝魯，可是現時她不肯讓其他人走近。

天敵迷宮



進入天敵迷宮後，在B10會遇到中頭目おかゆフィー，而在底層B25可找到寶物夏威夷劍[ハワイアンソード]，攻擊力+1。

採石迷宮

在採石迷宮[イシキリ]的底層B27有寶物邪惡強力像[邪惡なる強さの像]。

西林山



到西林山[サーレン]去除了會找到喜來姆檸檬外，還會有一張RANCE和眾人旅行的CG。

和體操選手 H

在包那斯[パルナス]進行臨時徵收，就可和當地著名的體操選手米露菲[ミルフィ]H。

和美路斯 H

在高拿古[ゴーラク]進行臨時徵收，就可找回在遊戲初段無法和她H的少女美路斯[メル



找尋秘寶

在獲克蘭[ウォークランド]進行臨時徵收，可取得用途不明的寶物球藻[まりも]；另外在舒多利13臨時徵收也會得到寶物極光貝[オーロラ貝]。

下期預告：極大究極呪文爆發，國王憤怒了！

地圖



A. 利薩斯國 [リーザス]

1. 遠離的宮島
2. 雅蘭街[アラン]
3. 播那拉街[ボナラ]
4. 史基路街[スケール]
5. 庇迪里亞[ブリティリア]
6. 韋斯街[ウェス]
7. 馬尼斯街[マウネス]
8. 諾斯街[ノース]
9. 盜賊迷宮
10. 利薩斯城[リーザス]
11. 柏蘭茲街[バランチ]
12. 伊斯街[イース]
13. 利治街[リッチ]
14. 巴拉巴拉砦[バラバラ]
15. 普亞街[ブアー]
16. 魔物洞窟
17. 奧古街[オク]
18. 修時街[サウス]
19. 奧古斯街[オークス]

B. 自由都市／AL 敎團

20. 洛克阿舒[ロックアース]
21. 提提湖[ティティ]
22. 撞奧街[ジオ]
23. 列特街[レッド]
24. 艾斯街[アイス]
25. 拉茲路街[ラジール]
26. 特級大廈[ハイパービル]
27. M LAND[Mランド]
28. 漢拿街[ハンナ]
29. 解呪迷宮
30. 積夫迪利亞街[ジフテリア]
31. 加斯達姆街[カスタム]
32. 危險大洞穴[デンジャラスホール]
33. 火星
34. 門神都市
35. 桃源鄉
36. 波魯加路[ボルトガル]
37. 敎廷AL本部[テンプルAL本部]

C. JAPAN

38. 佐渡
39. 大阪
40. 長崎
41. 大蛇之穴

D. 希魯曼國 [ヘルマン]

42. 番裏之砦A
43. 採石迷宮[イシキリ]
44. 西林山[サーレン]
45. 伊高瑪[イコマ]
46. 獲克蘭[ウォークランド]
47. 番裏之砦B
48. 番裏之砦C
49. 洛凌格特[ローレングラード]
50. 包那斯[パルナス]
51. 拉保里[ラボリ]
52. 卡那之森[カラーの森]
53. 蘭格・巴[ラング・バウ]
54. 米高格特[マイクログラード]
55. 舒多利17[スードリ17]
56. 柏斯[バス]
57. 舒多利10[スードリ10]
58. 旁因[ボーン]
59. 舒多利13[スードリ13]
60. 洛積斯格特[ローゼスグラード]
61. 西伯利亞[シベリア]
62. 艾克格特[アークグラード]
63. 古代遺跡
64. 哥薩克[コサック]
65. 天敗迷宮
66. 波哥Z[ボルゴZ]
67. 盧吉B[ログB]
68. 高拿古[ゴーラク]
69. 奧拉提斯托[ウラジオストック]
70. 盜賊團巢穴
71. 盧吉A[ログA]
72. 山頂之口
73. 巨大戰艦
74. 雪之迷宮
75. 荷・拉加之塔[ホ・ラガ]
76. 香格里拉[シャングリラ]

E. 謝斯國 [ゼス]

77. 沙巴沙巴[サバサバ]
78. 那加模路[ナガールモール]
79. 意拳利亞[イタリア]
80. 聖女迷宮
81. 阿達姆砦[アダム]
82. 迪普[テープ]
83. 舊謝斯[オールドゼス]
84. 巴斯[バス]
85. 琥珀城
86. 魔路堡要塞
87. 娜姬塔[ナギ]
88. 千鶴子塔
89. 瑪積塔[マジック]
90. 芭芭依雅塔[パパイア]
91. 謝斯宮殿[ゼス]
92. 馬克[マーク]
93. 阿路狄奴[アルテンヌ]
94. 巴里提拉安[パリティラオン]
95. 翔龍山
96. 魔路堡要塞
97. 綠之里

F. 魔人界

98. 惡之塔
99. 虛偽迷宮[いつわり]
100. 魔王城
101. 嘆息之谷[なげき]
102. 硫黃之森
103. 舒琪城[シルキィ]
104. 瀑布區[カスケード・バウ]
105. 莫斯迷宮[モス]
106. 赤之家
107. 死之大地
108. 奇西魯達古城[ケッスルリンク]
109. 骨之森
110. 女僕墓地[メイド]
111. 奇普利斯城[ケイブリス]
112. 勒斯迷宮[レックス]
113. 青之家
114. 卡米菈城[カミーラ]
115. 企業號[エンタープライズ]
116. 撕裂之森[引き裂き]

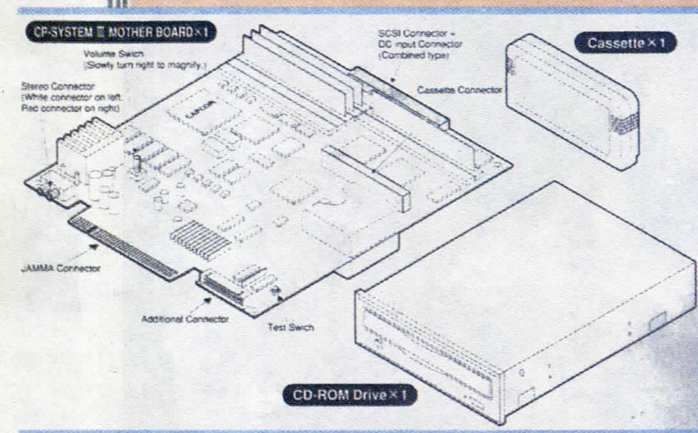
CAPCOM 的最新武器 CP-SYSTEM III 之厲害

撰文：愛力士

隨着《街頭霸王III》的到港，CAPCOM的最新底板CP-SYSTEM III已受到大眾的注意。究竟這塊底板有何特別？現在就讓筆者為大家娓娓道來。

它是怎個構造的？

首先，此底板的最大特色，當然就是破天荒地加入了CD-ROM，讓底板的容量大為增加。至於性能方面，請讀者們自行參考附表。每一套CP-SYSTEM III底板，都是由一塊底板、一個CD-ROM DRIVE、一盒卡帶（SECURITY CHIP）所組成的（廠方提供3個月保養）。而每個遊戲（筆者以《RED EARTH》做例），均是由一隻CD-ROM及一盒卡帶（SECURITY CHIP）所組成。在將遊戲的CD-ROM放進CD-ROM DRIVE及將遊戲卡帶插在底板上後，只要一開機，底板便會自行將遊戲的一部分資料（如OPENING、DEMO等）LOAD到底板上。而在開始遊戲後，底板是會再由CD-ROM DRIVE LOAD遊戲資料到底板上



■CP-SYSTEM III的構造

CP-SYSTEM II與CP-SYSTEM III的分野：

項目	CP-SYSTWEM II	CP-SYSTEM III
人物色數表示	16色	256色
色板數量	32	512
同時顯示色數量	4096色	32768色
物件顯示數量	900個（16×16）	1024個（64×64）
捲軸數量	3	5
最大容量	322Mbit	772Mbit
特殊效果例	無	LINE SCROLL／LINE ZOOM／FRAME放大縮小／FADE IN • FADE OUT／特件擴大縮小／影／半透明顯示……
用電量（5V）	3.6A	1.7A
用電量（12V）	0.8A	0.5A

有了CD-ROM，是否要LOAD機？

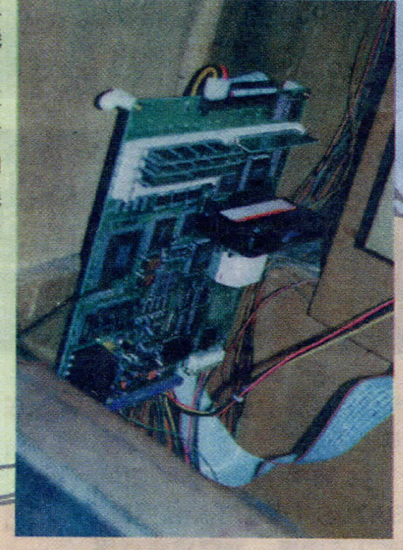
在遊戲進行中，是需要LOAD機的。但因為每次LOAD機的速度快，而且每次也不是LOAD大量資料，所以玩者不會察覺。筆者曾經做過一個實驗：在開機後，將CD-ROM DRIVE拔去，然後開GAME。在按START掣後，畫面立即顯示「CD-ROM DRIVE未插好，請關機將其插妥」的字句。由此可知，底板是需要LOAD機的。

■遊戲的組合：CD-ROM一隻、卡帶一盒，當然還有說明書啦

■開機後拔去CD-ROM DRIVE。在開GAME時便會出現這種字句

這底板難安裝嗎？

在安裝方面，這底板一點也不難裝。對於在機鋪中的技術人員們來說，只不過是在裝完底板後再插CD-ROM DRIVE，一點也不難。而且那CD-ROM不太，大所以不用擔心機殼沒有足夠空間來安置它。



■安裝後機殼　還剩很多空位（右上方為CD-ROM DRIVE）

為什麼要這個構造？

第一，採用了這個系統後，每次換GAME，只需換去CD-ROM及卡帶便行，不用每次也拆板換板，工程浩大。第二，因採用了CD-ROM，使其體積大為縮小，不用再浪費空間來收藏舊GAME。第三，因每次換GAME只需換CD-ROM，不用再每次也換新底板，可省回不少「買板錢」。第四，加入了CD-ROM，使底板的容量大為增加，這可令遊戲的質數提高。

為什麼香港的CP-SYSTEM III底板沒有CD-ROM DRIVE？

CAPCOM所開發的每一隻遊戲，都分為「本地版」及「海外版」。所謂「本地版」就是指在日本本土所用的版本。其文字多用日文表示。至於「海外版」，則是給日本以外的地區所用的版本，亦即我們所說的「英文版」。但是，除了韓國以外，所有亞洲地區的CP-SYSTEM III底板全都沒有CD-ROM DRIVE。所有底板，都由代理事先LOAD入遊戲資料。為什麼會這樣呢？根據筆者的估計，這可能和翻版有關。在香港、台灣及中國的翻版活動很是活躍，可能有關方面不想遊戲的CD-ROM被翻版，所以才出此下策。那為什麼韓國會有連CD-ROM DRIVE的CP-SYSTEM III底板呢？如果筆者以上的推論正確的話，那麼這該和韓國近來一單關於翻版商的消息有關。近來在圈中流傳着一則消息：在韓國有一名以製造翻版而起家的富豪最近被捕。經審訊後，被判入獄10年。從此，韓國便再沒有翻版了……

這會對遊戲有影響嗎？

根據有關方面透露，香港的「無CD-ROM版CP-SYSTEM III」與原本的「CD-ROM版CP-SYSTEM III」是沒有任何分別的，亦即是說，這是對遊戲全沒影響的。但坊間卻流傳着：有CD-ROM版的色彩較豐富，而且動作更流暢。但根據筆者的測試，卻發覺兩者的分別不大，甚至可以說沒有。究竟是怎樣的一會事呢？是否真的有分別？還是玩者們太敏感？這就難下結論了。

香港有CD-ROM版的CP-SYSTEM III底板嗎？

香港代理所出售的CP-SYSTEM III底板（所謂「行貨」），全都沒有CD-ROM。但有些人在外地（日本、韓國、美國等地）帶了一批「海外版」（「水貨」）的CP-SYSTEM III底板回港兜售，所以香港是有CD-ROM版的CP-SYSTEM III底板的。

價錢如何？貴嗎？

以《街頭霸王III》為例，首批行貨的售價約$14？？？（連GAME），而水貨則叫價$16？？？（連GAME）。但在水貨到港之時（2月28日，比預定日期早了一天），竟以每塊$14？？？的價錢成交！及後，當第一批行貨到港之時（3月7日），就以每塊$13？？？的價錢成交。

為什麼要買水貨？

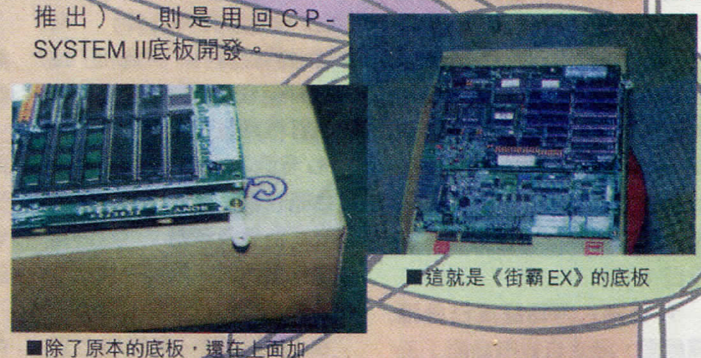
首先第一個原因就是因為水貨比行貨早到。因為只要比其它機鋪早拿到新GAME，便可賺到第一輪錢。第二個原因就是因為有CD-ROM。既然坊間流傳有CD-ROM版的CP-SYSTEM III底板較好，而且兩者的價錢又相差不遠，那便入一些有CD-ROM的CP-SYSTEM III底板吧（顧客第一？）。

那麼，有了CD-ROM版的CP-SYSTEM III底板，是否可享用上述此底板的優點？

那又不一定。雖說每次換GAME只需換CD-ROM，不用每次也換底板。但香港的代理沒有到GAME CD-ROM發售，所以如想買新GAME的CD-ROM（不連底板），便要買水貨。然而，水貨的GAME CD-ROM，要在新GAME發售後約一個星期才到港，而且價錢要$5？？？至$8？？？，所以機鋪老闆們都寧願連底板買。「買板錢」也省不了多少。但有不少機鋪老闆都只為「做起個名」，所以也不介意出多點錢買水貨。

近來會有什麼遊戲是用CP-SYSTEM III底板開發的？

暫時沒有公佈。《街霸EX》是用SYSTEM-11開發，而《街霸EX PLUS》（約4月推出）亦是。至於《VAMPIRE SAVIOR》（初夏推出），則是用回CP-SYSTEM II底板開發。



■除了原本的底板，還在上面加多一層哩

■這就是《街霸EX》的底板

編按：以上內容，純為作者的個人意見。如對任何人仕造成不便，本誌深表歉意

電視遊戲信箱

首先向大家道歉，上期因WATER DRAGON有一些私人要事，所以信箱停了一期，真是對不起，罪過，罪過……。最近任天堂開始了減價戰，友人問WATER DRAGON「PS」又會否減價？WATER DRAGON知道Play Station在日本非常暢銷，誇張一些——日日都賣清，那麼又何需減價呢……？所以，想要買Play Station的朋友，現在就去買吧。

黃SIR多嘢講

編輯先生：

您好！！本人是首次來信，希望你有足夠嘅耐性睇完呢封信及作出適當反應。（唏！唔係叫你泵我封信落 RUBBISH BIN 呀！）

好喇，我要先表明立場我是絕對反對用翻版碟如 VCD，CD 唱片及 CD GAME 等（相信你地都係）。但係唔知你地有無感覺到，其實翻版貨係同我地一起成長嘅，正如黃宏發議員話齊：「WE HAVE TO LIVE WITH THESE！！」

由細到大，都比呢班 EVILS勾引。記得，紅白機任天堂時代，麥高已出咗部 DOCTOR 嚟玩兩吋半碟；跟住，PS ENGINE，世嘉16BIT 同超級任天堂，相繼有飛鷹、萬用博士及雙子星嘅支持。最近，N64 都話有 DOCTOR 出，做成個勢玩 GAMES 一定有辦法翻版嘅。到依家，無晒佢地符「銀」碟滿天飛，其至乎做埋 CD 唱片、VCD 翻版……個人認為。翻版碟有市場得兩個主要原因：

1. 香港人用翻版貨已是根深締固、無法自拔嘅局面；正所謂「冰峰三尺非一日之寒」呢種劣根性係會對我地嘅下一代有嚴重嘅壞影響。

2. 海關全力打翻版貨，但翻版市場仍然存，點解！相信同利潤可觀有關。

衡量咗呢兩個原因，發覺求過於供情況嚴重，做翻版嘅人捉到香港人嘅心理，要平、要靚、要正，翻版係唔夠「正」同埋「靚仔」（包括包裝），但比較價錢後，相信仍有好多人去玩翻版。（佢地可能認為打機只係用嚟消遣同娛樂嘅啫、翻版正版無分別，一於要平）但係咁樣做係會蠶食我地下一代嘅思想，真可悲！！

以下有一點點疑難。希望編輯先生能為我一展所長，為所欲為（唏！唔係叫你除褲呀！）。

1. 市面上咁多翻版碟，你話有乜辦法可以用晒佢呢？

2. 香港人咁鍾意翻版貨，你話有無辦法修改法例同執法程序？

3. 你地响呢個 FIELD 咁耐（包括細時學打冬菇機），有無諗過將遊戲界「正統化」或「學術化」呢（因為一般家長都認為打機無益）？

4. 我認為此雜誌係一本極出色嘅刊物，敢問編輯先生有何宏大抱負及理想？（唔好寫乜嘅求全同異、愛港愛共或者要搵大把錢）

5. 翻版倡闕，你話有乜辦法將佢地連根拔起呢？（唔好叫我放火燒廠）

6. 你地本雜誌咁成功，有無諗過搞個CLUB嘅交流嘅意見呢？

7. 响香港有無可能用 SATURN 嚟玩「通信對戰」呢？若然無，請問需要克服什麼困難呢（除嘅要花好多錢外）？

8.「主題公園」响日本同歐美都好流行，請問香港幾時有得玩？

9. 有無可能將業務用嘅遊戲機普及化至每個家庭呢？若言無，請問是什麼原因呢？

10. 請問一隻原裝遊戲（例如《V GOAL 96'》是怎樣開發完成的？可否日後以專題形式介紹整個製作過程呢？（唔好話係商業秘密呀！）

11. 一般遊戲機都有三至五年嘅流行期（3DO除外），敢問五年內，SONY，SEGA 及任天堂公司會有什麼革新嘅機種推出呢？

12. 香港有好多人材，點解無香港公司可以開發自己嘅遊戲或者機種呢？

自覺發問係可以無邊無際，而回答問題係最緊要實際，你話係未？！所以希望你能實在地全面去回答我嘅不切實際問題，相信難你唔倒嘅。

祝君搞「機」過後，百毒不侵，刀槍不入！

初嘗勝滋味嘅A隊

黃SIR上

A隊黃SIR：

1. 實在不太明白你的問題，如何去用？

2. 實在非常困難，因他們大多數已是如你所講的，只會認為遊戲的價值的相當低的，不值得花那麼多錢去玩。

3. 電視遊戲發展至今已經不只是單純的玩具，而且更擁有一段頗長的歷史和文化，未來更可能成為家庭內不可或缺的娛樂媒體。但要做到閣所謂的「學術化」和「正統化」則不可能是一朝一夕的事情，因要現時的家長妥協是很困難的，再過一些日子吧。

4. 抱負可不敢當，但總希望可以幫到一些不太懂打機的朋友。

5. 由於翻版的利錢相當高，故此肯定有人冒險。

6. 這個構思很好，但最好有讀者來信表達意見。

7. 應該不可能，最主要的是沒有「X-BAND」那個主台。

8. 這個問題恕難作答。

9. 基本上最難普及的就是價錢。

10. 我們正準備製作這的一個特輯，等一下吧。

11. 相信一定是 64 BIT 主機及可兼容 DVD 和用

DVD-ROM 來製 GAME，這是大家都希望見到的。

12. 這麼多人做翻版，哪裏找人投資呢？

新的64 BIT街機底版

編輯先生：

小弟有些問題，請閣下解答：

1. 據貴刊的一些照片，SNK NO.29 型號的街機在螢光幕上還有個小螢光幕，除了用來看對手的樣子，有沒有其他功用？

2. 現在很多公司也出那些 64 BIT的底板，究竟是什麼？

3.SS 何時出超音鼠？

4. 貴刊在 43 期的 95 頁和 93 頁重覆了，請補回其他角色的出招表。

5. 可否如《KOF 96》及《REAL BOUT餓狼》一樣，製作一個《REAL BOUT SPECIAL 餓狼》的攻略？

6. 在街頭 GAME 霸王一專欄內，ZAC教了如何較那些EX人物《R.S.B.餓狼》，可否嘅出這些角色的出招表(即哪些招 CANCEL 了及有哪些舊招）和拳腳的 COMBINATION。

7. 可否刊出關於《PUYO》系列或最新作的攻略？如製造 COMBINATION 等技術。

8. 可否介紹一些有趣的小品遊戲？

9.NEO GEO 有沒有辦法接駁 PAL 制式的電視機，如(PAL 盒）價錢多少？

祝：銷量急升！

KELVIN 上

KELVIN：

1. 相信沒有了。

2. 以街機來說，已有的是 SEGA 的「MODLE 3」，而將會推出的是 KONAMI 的「COBRA」，TAITO 的「TAITO WOLF」及 NEO GEO 的「NEO GEO 64」。

3. 其實美版的已經推出了，但不知何時才會推出日版。

4. 對不起，這已在44期中更正了。

5. 在上期不是有了，相信你已經看了。

6. 和上題一樣，在上一期已經刊登了

7.《PUYO PUYO》系列的新作已在第 43 期介紹過了。

8. 當然可以，不過要閣下提供一下那些 GAME。

9. 你可以用一些轉線器，由數佰元至數仟元都有，當然是一分錢一分貨。

哪一個型號的PS機最好

WATER DRAGON 先生：

你好，我是第一次來信，希望你能解答以下的問題。

1. 用一部可玩翻版遊戲的 PS 機來玩正版遊戲，會不會傷機呢？

2. 用 PS 看 VCD，效果會否比用 SATURN 差？哪方面？

3. 若想買《FF VII》的限定版 CD，可在哪裡找？

4. 你認為哪一個型號的 PS 機最好呢？

5. 用 ACTION REPLAY 會否傷機？

6.SATURN 會否出一些類似PS的RPG，SPRG的遊戲(例如《FF VII》，新超級機械大戰……）？

7.PS 的記憶卡大約多少錢？

8. 你認為 SS 的槍 GAMES 和 PS 的槍 GAMES 哪一個較好玩？

9.PS 主機的價格何時會回落呢？

多謝 WATER DRAGON 先生幫我解答問題。THANK YOU！

祝你事業步步高昇，遊戲誌銷量一馬當先。

古蘭特 W 上

古蘭特 W：

1. 應該是不會的。

2. 對不起，在下並沒有正式比較過。

3. 相信已經很難找到了。

4. 當然是1000機，可以用高質 S 線嘛。

5. 是不會的，放心用吧。

6.《FF VII》就未必有，但《超級機械人》系列就幾乎可以肯定有。

7. 行貨的是98元，但經常缺貨，水貨則是 150 元左右。

8.SS 的是《VIRTUAL COP》系列，PS 的則是《虎膽龍威三部曲》。

9. 先前已經說過了 PS 未必這麼快便減價。

《DX日本特急旅行遊戲》未必有人返貨

WATER DRAGON：

本人是第一次來信，希望能嘅出。

1. 為何上期（第40號）中所嘅出的《KOF 96》SS 版的令大佬出現的秘技是否出錯？為何在下用了很多次也不能令大佬出現。

2. 在新 GAME 時間表中的 SS《魔法學園 LUNAR》及《LUNAR THE ETERNAL BLUE》是否是早期推出《LUNAR SILVER STAR STORY》的續集？

3.SS 會不會推出類似 PS 的滑雪版這樣的 GAME？

4. 在上期所嘅出的 GPM 盃《創造職業球會》究竟是在甚麼時候截止及公佈？

5. 在《創造職業球會》中，我的朋友他們玩反版碟便能常常在年尾能用秘技後得到 999 億。但我玩正版卻由開機直至現在也不能去到 999 億。我的朋友他們只要嘗試四五次便行。但我一次也不能，為何？

6.SS 遲些推出的《神凰拳》及《侍魂一武士道烈傳》還需不需要用擴 RAM？

7.SS 會不會推出《大盜伍右衛門》？

8.SS 會不會再推出《龍珠》甚至 GT 版？

9.SS 的《DX 日本特急旅行遊戲》是不是延遲了，為何還未面世？

多謝 WATER DRAGON 解答以下問題祝 GAME PLAYERS 銷量蒸蒸日上。

草薙京上

草薙京：

1. 並沒有出錯，可能是你按錯了掣吧。

2.《魔法學園 LUNAR》可說是《LUNAR》的外傳，而《LUNAR ETERNAL BLUE》則是《LUNAR》的的續集。

3. 已經推出了。

4. 比賽結果已在上一期公布了。

5. 這個秘技是要賣一些球星才會有超過 999 億的，不過，其實數百億已是相當夠用了。

6. 兩者都不需要。

7. 未有這個消息。

8. 可能性相當大，因在十月後 SEGA 和 BANDAI 已是一家人了。

9. 可能是沒有人入貨吧。

無責任讀者擂台

對PS原裝行GAME在香港的銷售意見

編輯先生：

你們好！本人是SS及PS機主，我和多數人一樣有玩翻版碟，但遇到喜愛的GAME時，我仍會買原裝珍藏。例如近期SS的《ENEMY ZERO》、PS的《FF VII》等皆在我珍藏之列。但我對於PS原裝行GAME在本港的銷售策略卻有些意見，望同各位討論一下。**（*主機的售賣不在本文討論範圍之內*）**

SONY於去年尾終於香港推出PS行貨，GAME的訂價然稍高於日本（現在日圓約6.4算，例如6800日圓的GAME約值港幣435元，行貨售468元即是約6.9算），但價錢仍算合理，可惜是我們的付出卻與收獲不成正比，以下是陳先生的個案：

陳先生得悉《FF VII》於97年1月31日發售，超人氣動GAME當然要買原裝正版，又知行貨送GUIDE BOOK，故由原初訂價438元坐地起價至468元時仍第一時間訂購。直到他當日歡天喜地把GAME打開一看，晴天霹靂！為什麼説明書會是黑白英文的，再細看GUIDE BOOK印刷差劲模糊不清，更離譜居然比日本版至少薄一半，簡直是高級翻版。結果陳先生只好於一個月後以390元買回精美的日本版珍藏，而行GAME放去二手市場只值回一佰多元。從此他發誓永不買行GAME，以後只買水貨或翻版。

其實在翻版猖獗的香港大家仍肯買原裝碟，必會考慮以下幾個原因：

GAME本身好玩，值得擁有；

售價相宜；

包裝精美、物有所值，所以日本才常推出一些精緻的限定版吸引買家。

另外我想讚一讚SS GAME，因為除個別新GAME有炒賣情況外，大多數GAME以6算打價，比日本還抵買，幾個月後更會以3至4算出售，兼是正宗日本版。

如果SONY想人支持原裝GAME，必先檢討在香港的銷售策略，做好自己本份，不要再發行那些揾笨的「亞洲版」，令有心買原裝GAME的玩家失望，長此以往只會令大家轉買水貨或重投翻版GAME懷抱，最後損失只是自己。

謝謝！祝GAME PLAYERS 銷量節節上升！

JUNE上

教主：

本人想談關於很多人都忽略了NG（SNK），這部機，很多人都話佢機能差又貴，試想一下，其實《KOF》系列是此《SF》受歡迎，CAPCOM用CP II，但SNK卻還使用16 BIT，這説明機能勁，D GAME未必好玩，又如SS OR PS 32 BIT機能都不能完全移植NG GAMES，證明SS OR PS簡直廢物，（除咗用RAM帶），可想SNK 64 BIT機有何強勁！那為何SNK在94年話唔移植GAME給人，95年又反口？鬼叫佢行街機線，D傻佬又埋沒好機，大行其道玩翻版，緊係死啦？其實本人十分認同，BAO哥（42期）講的話，SNK造GAME十分有誠意，如《風雲》或《GAN GAN進行曲》，《雙截龍》。但貴刊的編輯老是彈N GAME《風雲2》，其實它的連招唔錯、創意好，但D攻擊判定確實幾差，但也又用評1.64分（35期）。而且貴刊有時寧願評垃圾GAME也不評多D好GAME如29期便是，評《PAZZLE 2X》都用3格，只得人評《KOF'96》，還有更離譜的就是連N64的《MARIO 64》，《WAVE RACE 64》，《KILLER》，《PERFECT STRIRER》都唔評，誰敢説《NIGHTS》畫面靚過《MARIO》，本人肯定在家用機中，ACT最好是《MARIO》，足球是《PERFECT STRIRER》，滑水是《WAVE RACE》，其實本人覺得唔用CD係對的，誰想學《新機大戰》LOAD這麼長，正所謂慢功出細貨，N64 GAME少隻隻好玩，不要自己有那部機就話自己的機好，不論自己對哪部機不滿，只要係好GAME就應該讚，貴刊應該好像《KOF'96》攻略一樣，詳細介紹N64和NG GAME，做到多元化介紹。可能本人評論過激，但請願諒！

多謝！

一個討厭PS AND SS的N64和NG迷。

第 46 期
文字稿截稿日期：4月5日

第 47 期
文字稿截稿日期：4月19日

第 46 期
畫稿截稿日期：4月8日

第 47 期
畫稿截稿日期：4月22日

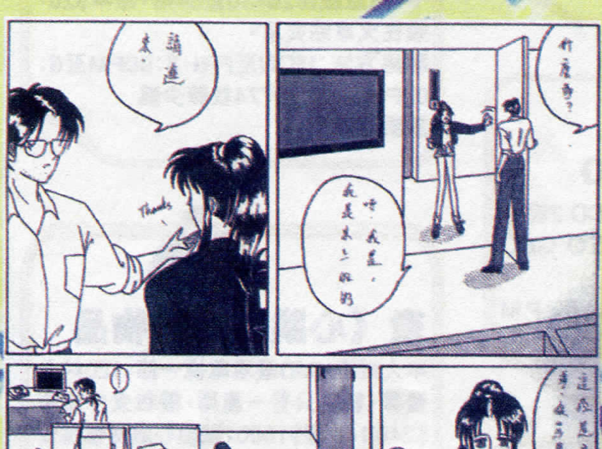
以上純屬讀者個人意見，與本刊立場無關


地址是這裡沒錯了。
來了來了~ 誰呀?
對不起，我是……

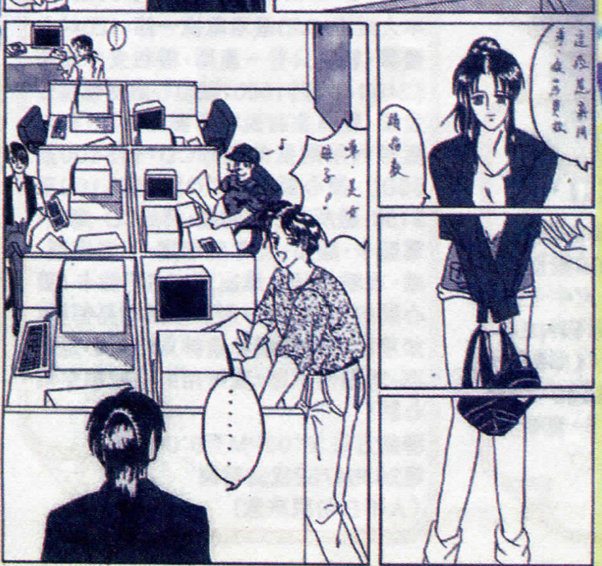
1


什麼事
?
?

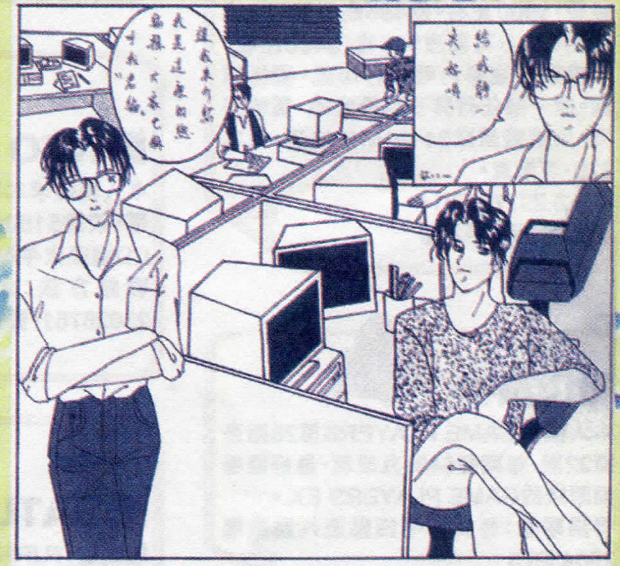
2


什麼事?
請進來。
Thanks

4


請指教
……

3




Dakota
Percy
Topaz
Aries



遊戲   市場



徵 SS GAME《惡魔召喚師》

本人誠徵SS GAME女神轉生原裝，$200-$250。有意者請電76591018阿強洽



讓 PS 手掣

本人誠讓PS HORI大手掣一部，性能良好只用數次，因換了SS機，現售$120，可用SS原裝軟盤加100元交換。另徵遊戲誌22期，價$20。晚7至10時電94535972陳洽



徵 PS 及 SS 主機

誠徵一套PS或SS有二手掣及火牛可連遊戲，$900左右。徵486底板連100或66的CPU，可幫改586機，$400左右。誠徵黑白或彩色電腦打印機，價格電議。徵一部任何牌子的投影機，價格面議。出讓遊戲誌24-40期無缺頁，每本$20，可散買。
聯絡方法：77097014
請留電及留出讓甚麼



徵遊戲誌



本人誠徵GAME PLAYERS第28期至第32期，每期各$40，九成新，最好連每期附送的GAME PLAYERS EX.。
聯絡電話：每日下午四點至六點致電25643976



讓 SS VCD 卡

誠讓SEGA SATURN VCD卡一張，價$500。
聯絡方法：71128936叫900
蘇洽。

聲明

一．來信如不按刊登規則指示將不會受理
二．本刊保留刊登信件的一切權力
三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關
四．所有未經生產商授權之產品（包括磁碟、影印本），本刊恕不刊登。



徵國際線路電視機

本人誠徵PS JOYSTICK大掣一個$120。另外本人徵國際線路14吋-20吋電視機$450（可略加）。
聯絡方法：電話23406829，楊振業（如人不在，勿說來意）
5:00PM至10:00PM



讓 NEO GEO CD

本人現徵求二手NEO GEO CD 2機一部，價錢$1800。另急讓出NEO GEO CD機連火牛AV線。
聯絡方法：9:00AM至6:00PM
23028751，鄧生洽



讓 SATURN VCD 卡

誠讓SATURN VCD卡（冇語言選擇）$500、SONY投影機CPJ100投影畫面由4至80吋不等、附機袋，火牛七成新$2800，以上可試機，另讓NEO GEO CD《餓狼SPECIAL》、《得點王2》、《GHOSTPILOTS》各$100、《亂馬1/2》OVA LD連字匣一套6隻$1500不減。
聯絡方法：26921685小滿



讓超級任天堂

誠讓超級任天堂日本版遊戲機一套。包括N線主機，32M博士，原裝及TURBO手掣各一，火牛及AV線，MOUSE一隻及大量遊戲碟，價$1100。另誠徵遊戲誌第28至32共5期，須九成新，不可缺頁。每期$20。（不在勿說來意）九龍區地鐵或美孚交易。
聯絡方法：24989896（3:30PM至7:30PM）黃俊傑洽
FAX電話時間同上



讓 PS 手掣

誠讓PS跟機手掣一個，$90另讓世嘉五代主機連手掣4個及數隻原裝及?合1，價$700；另徵SS用VCD卡，價$400以下；徵遊戲誌28、30及34期，每本$20，須在火車站交易。
聯絡方法：MON至FRI，5:00PM至6:00PM電26410774找陳少龍
請說明來意。



徵《心跳回憶》物品

本人誠讓HMD眼罩電視一部，120吋大螢幕，新買只有一星期，機包火牛原價$2400，現售$1500；誠徵心跳回憶超任盒帶，要有盒有說明書要比較新，要包括帶內所附送的迷你CD，價$400至$500，徵心跳回憶PC版，價$100至$150，徵所有心跳物品，例如CD、海報、電話卡、匙扣、96年的年曆、手辦模型、扇、攻略、畫冊、筆記簿，SS記憶卡（要心跳的，包貼紙）。所有心跳物品都要，如果是藤崎詩織和館林見晴的必定會要，請盡快來電。我可用眼罩電視交換心跳。
聯絡方法：6:00PM至9:00PM
電26364752找黃君傑
（人不在勿說來意）

徵遊戲誌

誠徵20、21、22、32期遊戲誌，不可缺頁，每本$30（最好在元朗區交易）如人不在，請勿說明來意。
聯絡方法：24735280
(6:45PM至9:00PM)



徵 PASSWORD！？

本人誠徵《J.LEAGUE創造職業球會》的PASSWORD。PASSWORD內要有999億資本，球員要有一定的能量值，有三次以上奪得J.LEAGUE冠軍的紀錄，現在球隊在頭五名以內，球員數目有超過十二人，已在資金高於800億。以上PASSWORD$70，最好在南區或港島地鐵站交易，請留低電話和姓名。
聯絡電話：28740499
星期一至五下午2:00至6:00



讓 PS GAMES

誠讓：PS《新超級機械人大戰》九五成新$490，《TOBAL NO.1》九五成新$300（日本版），以上2隻全買送安室奈美惠《DON'T WANNA CRY》CD細碟一張。急徵：《魔裝機神》超任帶一盒（要有盒），出價$300至$350。
交易地點：任何火車或地鐵站。
聯絡方法：26311988 (7:00PM-11:00PM) 找阿樂洽。



徵 PS 光線槍

本人誠讓超任一部，連兩枝光線槍，分線插，PAL轉NTSC器、孖寶賽車及四合一盒帶，超任博士7連約200隻碟，火牛、AV線，一個原裝手掣及連射手掣。全套$1200-1300。另徵PS光線槍1至2枝，性能良好。價錢視乎款色，PS軟盤1個，最好可接駁SS。價錢視乎款色：
聯絡方法：電26470915找E.T.，如人不在請說來意，留電話姓名，必覆。

徵 SS VCD 卡

誠讓：超任（日本版）連兩個手掣，一個大手掣，以及博士（32M）一部，送五十隻遊戲，價$400，先到先得。《亂馬》第一至第三十二期，價$150，書九成新。《YASHICA》相機一部，性能極佳，價$300，先到先得。誠徵：世嘉VCD咭$300及銀英傳小說版，有意者歡迎來電，必覆。
聯絡方法：71176336，CALL3363伍洽。



讓 NG 、 SS GAMES

誠讓NG-CD《霸王忍法帖》九成九新，價$300，SS淨GAME《餓狼RB》全新未拆價$170、MD2一套（NTSC）連《龍珠Z》、《街霸》16人版原裝盒帶，價$300。
聯絡方法：秘書台77723464說明來意，留電必覆，ALLEN洽



徵 PS GAMES

本人誠徵PS《F1車隊育成》（正版）及SS《VR競艇》各一隻（正版），價$400及$350，有意請即來電！
聯絡方法：72272247，盧家明洽。



徵 GAME GEAR

本人誠意徵求GAME GEAR一部，另如有TV TUNER一套者更佳，各$250，另徵求SONY PJ20投射器，價約$2500，PJ100型號約$1500，以上物品一定要操作正常。徵求SONY PS主機連原裝手掣，無改機，淨機$800左右，連原裝GAMES另計。（如有S端子啡盒價$1200）
聯絡方法：94367352 SUNNY洽（留言必覆）

讓 VCD 機

本人出讓以下物品：PANASONIC VCD機有火牛遙控型號SL-VP50，買入半年，價$1200。原裝《鐵拳》$120；原裝PS記憶咭2張，每張$100，另有大容量記憶咭$140。
聯絡方法：23280512何生洽
六時後，致電：23387632找梁先生洽。



讓 SS 遊戲

本人誠讓SS光線槍一支$170，SAVE卡$70及大手掣$200，全部有盒九成新。8號半DR.MARTENS一對，全新（狗牙底）原價$989現$700，全部有盒，及有價講，來電必覆。
聯絡方法：秘書台，電73862416小新洽



出讓超任一套

誠讓超任套機包括32M博士III，有兩火牛，三手掣及阿波羅大手掣及AV線$1100，不議價者可送五盒超任帶及200隻遊戲的光碟一隻。
誠徵486DX@ 66或100，CPU連板及16M RAM (72PIN)，約$600、$700左右，又徵黑白打印機（要可入15元的墨汁），$400以下，及徵投影機一部要可放AV或PAL線的約$1500或以下。「所有機，包試機，15至30分鐘」THANKS！
聯絡方法：CALL77097014林洽
（請留言要買或賣什麼，謝謝）



徵遊戲誌

徵GAME PLAYERS第18至28、30至32期，每本$35，必需完整無缺，價錢可以略加。
聯絡方法：每日上午九時至一時，電話23439862；下午二時半至十時半，電話27979031，來電必覆。

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」
讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」
讀者丙：「你要找〇〇的抉擇！」

讀者戊：「……？」
讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場
服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。
服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)
要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一·必須以本表格填寫（影印本亦可）
二·必須填寫真實資料
三·來信必須連同身份証副本乙份
四·一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）
五·來信請寄：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明<遊戲跳蚤市場>

聲明

一·來信如不按規則指示將不會受理
二·本刊保留刊登信件的一切權力
三·讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：　　身份証號碼：
聯絡電話：　　聯絡地址：
誠徵／讓（請刪去不適用者）

聯絡方法：



金手指指點點

文：神之黃昏

各位好嗎？用金手指來玩GAME玩得暢快嗎？今期由於有太多金手指的關係，所以不説太多話了，立即將一些又新又快的金手指全部獻上！

《魔法草蜢》

無限隻數
800934EC 0264

不減能源
800934EE 0002

《海腹川背・旬》

無限時間
8008913C 0063

無限隻數
80098F78 0009

版數（XX代表需要的版數，一共有00至37）
80089158 00XX

《打吡騎師 R》

不減STAMINA
80106770 44A0

不減POWER
80106776 0786

不減SPIRIT
8010677C 7000

《蜘蛛王冒險記》

不減能源
8001642A 0002

無限隻數
80016428 0005

使用火炎放射器時無限
80016430 4F00

使用導彈時無限
80016438 0300

使用移動地雷時無限
8001643A 0005

《I.Q》

I.Q.指數999
80076D70 03E7

分數9999999
80076C10 967F
80076C12 0098

減少STAGE內的關數
80076C50 0003

使用小狗
80076F20 0002

《秘密基地》

無限金錢
800D2618 86A0

《ULTIMA地底世界》

無限MP
801E84CA 6321

不用儲氣使出強力攻擊
800C9B40 0064

大量經驗值（可升至LV 15）
801E84E4 FFFF

《拯救 24 小時》

無限金錢
801FD2F0 FFFF

不減能源
801FD340 140A

最高評價
801FD2F4 FFFF

《里見之謎》

無限金錢
80092610 FFFF

《天煞——地球反擊戰》

MISSION 1無限飛彈
800D0B96 0063

MISSION 1無限能源
800D0B78 0200

MISSION 2無限飛彈
800CB7C2 0063

MISSION 2無限能源
800CB7A4 0200

MISSION 3無限飛彈
800CE0BE 0063

MISSION 3無限能源
800CE0A0 0200

（注意：由於這隻遊戲在使用金手指時十分不穩定，可能會有HOLD機的情況，所以在需要時才開啟PAR，不需要時請關閉。）

《SD 高達 G 世紀》

無限金錢
8011F9B0 03E0

《超級機械人射擊》

無限能源
8019BC50 0040

無限SUPER
8019B9F4 0003

無限EXTRA
8019B858 2B00

《洛克人賽車》

最高速度
8013A4A2 0200

立即完成賽事
8016635E 0004

（注意：若同時使用這兩個金手指密碼是十分容易HOLD機的，所以最好分開使用。）

《FINAL FANTASY IV》

戰鬥後取得很高的經驗值
800D5990 FF00
800D5992 7EFF

無限金錢
800D16A0 967F
800D16A2 0098

《惡魔城 X——月下之夜想曲》

無限HP
80097BA0 2703

大量經驗值
80097BEC FFFF
80097BEE 7EFF

無限MP
80097BB0 01CF

無限HEART
80097BA8 00FF

無限金錢
80097BF0 FFFF
80097BF2 00FF

全部道具99件（有不穩定狀態）
8009798C 6363
8009798E 6363
80097990 6363
80097992 6363
80097994 6363
80097996 6363
80097998 6363
8009799A 6363
8009799C 6363
8009799E 6363
800979A0 6363
800979A2 6363
800979A4 6363
800979A6 6363
800979A8 6363
800979AA 6363
800979AC 6363
800979AE 6363
800979B0 6363
800979B2 6363
800979B4 6363
800979B6 6363
800979B8 6363
800979BA 6363
800979BC 6363
800979BE 6363
800979C0 6363
800979C2 6363
800979C4 6363
800979C6 6363
800979C8 6363
800979CA 6363
800979CC 6363
800979CE 6363
800979D0 6363
800979D2 6363
800979D4 6363
800979D6 6363
800979D8 6363
800979DA 6363
800979DC 6363
800979DE 6363
800979E0 6363
800979E2 6363
800979E4 6363
800979E6 6363
800979E8 6363
800979EA 6363
800979EC 6363
800979EE 6363
800979F0 6363
800979F2 6363
800979F4 6363
800979F6 6363
800979F8 6363
800979FA 6363
800979FC 6363
800979FE 6363
80097A00 6363
80097A02 6363
80097A04 6363
80097A06 6363
80097A08 6363
80097A0A 6363
80097A0C 6363
80097A0E 6363
80097A10 6363
80097A12 6363
80097A14 6363
80097A16 6363
80097A18 6363
80097A1A 6363
80097A1C 6363
80097A1E 6363
80097A20 6363
80097A22 6363
80097A24 6363
80097A26 6363
80097A28 6363
80097A2A 6363
80097A2C 6363
80097A2E 6363
80097A30 6363
80097A32 6363
80097A34 6363
80097A36 6363
80097A38 6363
80097A3A 6363
80097A3C 6363
80097A3E 6363
80097A40 6363
80097A42 6363
80097A44 6363
80097A46 6363
80097A48 6363
80097A4A 6363
80097A4C 6363
80097A4E 6363
80097A50 6363
80097A52 6363
80097A54 6363
80097A56 6363
80097A58 6363
80097A5A 6363
80097A5C 6363
80097A5E 6363
80097A60 6363
80097A62 6363
80097A64 6363
80097A66 6363
80097A68 6363
80097A6A 6363
80097A6C 6363
80097A6E 6363
80097A70 6363
80097A72 6363
80097A74 6363
80097A76 6363
80097A78 6363
80097A7A 6363
80097A7C 6363
80097A7E 6363
80097A80 6363
80097A82 6363
80097A84 6363
80097A86 6363
80097A88 6363
80097A8A 6363
80097A8C 6363
80097A8E 6363
80097A90 6363
80097A92 6363
80097A94 6363
80097A96 6363
80097A98 6363
80097A9A 6363
80097A9C 6363
80097A9E 6363
80097AA0 6363
80097AA2 6363
80097AA4 6363
80097AA6 6363
80097AA8 6363
80097AAA 6363
80097AAC 6363
80097AAE 6363
80097AB0 6363
80097AB2 6363
80097AB4 6363
80097AB6 6363
80097AB8 6363
80097ABA 6363
80097ABC 6363
80097ABE 6363



《歡迎來函查詢有關金手指問題，地址「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，封面請註明「金手指指點點——神之黃昏收」》。

《嚴正聲明：PRO ACTION REPLAY 並非遊戲機生產商授權生產的遊戲機配件，金手指密碼亦非由遊戲生產商提供，如讀者在使用時或因依賴藉金手指密碼所取得的資料而導致任何損失，本刊恕不負責。》

有貨趁手！
《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」（郵費每本港幣7.2元）

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——《遊戲誌》補購站

補購站A 遊戲誌尊賣店
補購地址：九龍旺角亞皆老街先達廣場G60舖 TEL:2391-1067

補購站B 環球遊戲室
九龍深水黃金商場38B舖 TEL：2728-3023

補購站C 動畫精品專線自助店
香港灣仔東方188商場147號舖 TEL：2838-8394

補購站D 振邦電腦電業公司
澳門亞利Y架街6號地下W舖 TEL：212187

注意：親臨補購前請先致電各補購站預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：

年齡：

地址：

聯絡電話：（日間）

（夜間）

郵寄地址：（如與上列地址不同）

身份證號碼：（ ）

支票號碼：

補購期數	數量	×	單價	= 金額
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
郵費		×	$7.2	= $
合計				$

郵購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：
- ◆本刊恕不接受海外補購
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
- ◆本刊保留拒絕補購之權利
- ◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引（截至第四十四期）

◆代表該期有刊載介紹文章
◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，由今期開始特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電本刊辦事處查看欲購的期數是否尚有存貨。另，由於本刊辦事處並非門市部，並未備有足夠輔幣找贖，敬請各位在親臨補購時帶備足夠輔幣。

PLAYSTATION

遊戲 …… 期數

ACT
BATTLE CIRCUIT …… 42
BLOOD FACTORY …… 22
FADE TO BLACK …… 28
HERMIE HOPPERHEAD …… 10
JOHONY BAZOOKATONE結他小子捉鬼記 …… 22
JUMPING FLASH 2 …… 21·22·23
KIDKLOWN IN CRAZY CHASE 2 …… 39
LITTLE BIG ADVENTURE小小大冒險 …… 29
LODE RUNNER …… 19
LOMAX大冒險 …… 36
METAL GEAR SOLID …… 32
METAL JACKET …… 8
PO'ed …… 24
PROJECT OVERKILL …… 34
RAYMAN …… 8·9
ROCKMAN 8 …… 32·39
ROCKMAN X2 …… 42
ROCKMAN X3 …… 23
THE FIREMAN …… 15
THUNDER STORM & ROAD BLASTER …… 10
ZEIRAM ZONE …… 39-40
古惑狼 …… 30
伍右衛門-宇宙海盜艾哥京古 …… 20·21·22
叮噹 大雄與復活之星 …… 19
叮噹2 SOSI仙境國 …… 43
吞食天地II赤壁之戰 …… 20
忍者查查丸鬼斬忍法帖 …… 43
烏鴉 …… 44
剪影物語SILHOUETTE STORIES …… 34
海腹川背·旬 …… 44
盜墓者TOMB RAIDERS …… 37-42
裝甲騎兵 …… 21
蜘蛛王冒險記 …… 44
蝙蝠俠不敗之謎 …… 42
螢 …… 21
魔幻槍哥布拉 …… 21
魔法草蜢 …… 44
龍珠Z偉大的龍珠傳說 …… 21·24·25

ARPG
KING'S FIELD III …… 27·28·29·30
WOLKSNKRATZER審判之塔 …… 21

AVG
3×3 EYES吸精公主 …… 1
ALICE IN CYBERLAND …… 31·32·40
ALONE IN THE DARK 2 …… 20
BIO HAZARD …… 20·21·22
BIO HAZARD 2 …… 32·42
BLOODY BRIDE …… 21
CLOCK TOWER 2 …… 37·39-40
DISC WORLD …… 10
D之食桌 …… 14
ENEMY ZERO …… 21
NIGHT HEAD THE LABYRINTH …… 13
OVER BLOOD …… 30
PAPRAPA THE RAPPA …… 31
POLICENAUTS .. 18-20·22-26 ·28-33·35·39
THE DEEP …… 35
TOKYO INSECT ZOO體驗版 …… 19
VOICE PARADICE EXCELLA …… 38
WELCOME HOUSE …… 19·20
WELCOME HOUSE 2 …… 41
七水晶傳說 …… 17
九龍風水傳 …… 21·22·38·44
土器王紀 …… 16
天地無用～登校無用 …… 33
心跳回憶劇場系列～虹色的青春 …… 41
迷離夜症候群～探索編～ …… 24-28
迷離夜症候群～究明編～ …… 29
妖魔BUSTERS …… 3
雨月奇譚 …… 28
東京DUNGEON …… 2·15·34
金田一少年之事件簿～悲報島新的悲劇 .. 38·39-40
鬼太郎～詛咒的肉人形館 …… 31
時空偵探DD …… 1·29
雷朋三世 加利賀圖城-再會 …… 10·38·42
深海靈險 …… 21·32
藍調芝加哥特警 …… 11
寶魔HUNTER蘭姆SPECIAL COLLECTION VOL.2 …… 1·8
寶魔HUNTER蘭姆PAINT MAKER …… 38
魔法少女PETTY SAMMY …… 40

ETC
3D射擊遊戲工場 …… 40
DEPTH …… 31
DX日本特急旅行遊戲 …… 32
IREM經典街機遊戲 …… 23
NAMCO MUSEUM VOL. 1 …… 13
NAMCO MUSEUM VOL. 2 …… 18
NAMCO MUSEUM VOL. 3 …… 27
NAMCO MUSEUM VOL. 4 …… 37
NAMCO博物館VOL.5 …… 44
日本物產街機CLASSIC …… 16
不可思議國的ANGELIOUE …… 44
太陽之尾 …… 23
心跳回憶私人珍藏集 …… 23·24
占都物語第一章 …… 10·17
花札GRAFFITI戀戀物語 …… 24
虎膽龍威三部曲 …… 32
迷宮創造者DUNGEON CREATOR .. 25·26·27
魚樂無窮2夏之回憶 …… 29
設計衛門PLUS …… 25·26
學校恐怖新聞S …… 31
龍珠Z偉大的龍珠傳說 …… 26
寶魔HUNTER琳姆WITH PAINT MAKER …… 44

FIG
ADVANCED V.G. …… 23
ASUKA 120% SPECIAL BURNING FEST. .. 21
CRITICOM危機戰士 …… 16
DOUBLE DRAGON雙截龍 …… 23
FIGHTING ILLUSION …… 30
FIST …… 38
HEAVEN'S GATE …… 39
IRON & BLOOD …… 35
KILLING ZONE …… 21
LIGHTNING LEGEND大悟之大冒險 …… 41
MARVEL SUPER HEROES …… 32
MEGATUDO2096 …… 21·35
NINKU-忍空- …… 15
Q版鬥神傳 …… 10·33
ROBO·PIT …… 17
SLAM DRAGON …… 21·22
SOUL EDGE …… 40
STAR GLADIATOR星鬥士 …… 32·35
STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM …… 6
TOBAL NO.1 …… 30·31
VAMPIRE魔域戰士 …… 22
ZERO DIVIDE …… 1·2·6·9·7
ZERO DIVIDE 2 …… 21·22·43
ZXE-D …… 21·31·40
三國無雙 …… 37·44
不要輸!魔劍道2 …… 12
少年街霸 …… 15-17
少年街霸2 …… 30-33
幻影鬥技 …… 34
水滸演武 …… 18
武士道之刃 …… 30·44
美少女戰士SAILORMOON SUPERS真主役爭奪戰 .. 20
鬥神傳2 …… 15·16
鬥神傳2 PLUS …… 30
鬥神傳2仰天驚愕之試食版 …… 21
鬥神傳3 …… 37·40
侍魂斬紅郎無雙劍 …… 32
格鬥恐龍 …… 16
悟空傳說 …… 1
浪客劍心～維新激鬥編 …… 31·38
超人～光之巨人傳說 …… 31
超能力大戰PSYCHIC FORCE …… 34
拳皇'95 …… 24·27
亂馬1/2格鬥復興 …… 39
豪血寺一族2～最強傳說 …… 10
鐵拳2 …… 21·22
龍珠Z ULTIMATE BATTLE 22 …… 3·5

MOV
STREET FIGHTER II MOVIE …… 14

PUZ
BUILDING CRUSH …… 36
HAUNTED JUNCTION …… 42
I.Q. …… 43
KURU KURU TWINKLE …… 35
LOGIC PUZZLE彩虹鎮 …… 21
MAGICAL DROP …… 17
PUZZLE BOBBLE 2 …… 21
SUPER PUZZLE FIGHTER II X …… 32
TERTRIS X …… 21
VADIUMS …… 24
上海GREAT MOMENTS …… 42
女子高生之放課後……PUNKUNPA …… 34
女子健身撞磚 …… 42
心跳回憶對戰PUZZLE蛋 …… 33·34
泡泡龍和彩虹島 …… 35
推磚少女 …… 32
究極之食庫香 …… 33
對戰PUZZLE蛋 …… 20
撞磚 …… 27
醒覺吧!戰球王 …… 23
繪畫邏輯2 …… 35
續自殺仔 …… 35

RAC
BURNING ROAD …… 23
C1 CIRCUIT …… 35
CIRCUIT BEAT …… 24
CYBER SPEED軌道賽車 …… 17
DARE DEVIL DERBY 3D …… 42
DEADHEAT ROAD …… 22
DESTRUCTION DERBY …… 13
DESTRUCTION DERBY 2 …… 37
DRIFT KING首都高BATTLE …… 23
ESPN EXTREME GAME …… 8·9
GALLOP RACER 飛翼騎師 …… 34
HI-OCTANE …… 10·17
HYPER RALLY …… 32
IMPACT RACING衝擊賽車 …… 34
INTERNATIONAL MOTO-X …… 34
MACH GO!GO!GO!賽車小英豪 …… 34
OVER DRIVIN' …… 22
Q版賽車 …… 21
Q版賽車 2 …… 38·43
RACING GROOVY …… 42
RAGE RACER …… 38·39
RAY TRACERS …… 42
RIDGE RACER REVOLUTION …… 10·13·14
ROAD RASH …… 17
ROCKMAN BATTLE & CHASE …… 42
SPEED KING …… 39
THE NEED FOR SPEED …… 22
VMX RACING越野電單車大賽 …… 29
WIPE OUT …… 13
卡通賽車2 …… 21·25·26
全日本GT選手權改 …… 19
全日本GT選手權MAX REV. …… 44
計MAX最速DRIFT MASTER …… 31·42
沈拿高卡車 …… 33
首都高BATTLE外傳 …… 40

RPG
BASTARD!! …… 33·38·41-42·44
BEYOND THE BEYOND …… 10-13·18
FINAL FANTASY VII …… 30·31·42
SPECTRAL TOWER奇異之塔 …… 35
WILD ARMS …… 31·37·39-42
大冒險 …… 23
女神異聞錄～PERSONA …… 21·31·33-40·42
王宮之秘寶TENSION …… 34
幻想水滸傳 …… 15-17
巴洛迪煞巴戰記～翼之勳章 …… 38
波洛古羅斯物語 …… 28·29
亞蘇姆之翼 …… 35
彈珠傳說 …… 23
藍森林物語～風之封印 …… 39
龍之戰士3 …… 32

SLG
ANGEL GRAFFITI …… 29
ANGELIQUE SPECIAL …… 22
A IV EVOLUTION GLOBAL …… 10·13
AUBIRDFORCE …… 31·36-40
BLOODY BRIDE今時今日的吸血鬼 …… 31·41
BOYS BE…… …… 44
CARNAGE HEART …… 15
CIVILIZATION新世界七大文明 …… 24
CIVIZARD～魔法的系譜 …… 38
CLASSIC ROAD …… 10
CRW鎮暴特勤隊 …… 10·32
ETERNAL MELODY永遠之旋律 …… 32·35
F-1 GRAND PRIX 1996車隊育成 …… 42
FINAL FANTASY TACTICS …… 30
M～告訴你 …… 40
NEO PLANET …… 28
NOEL …… 21·29
PANDORA PROJECT …… 24·25·26
PANZER GENERAL …… 18
PHOTO GENIC …… 32
POTESTAS政治狂想曲 …… 23
RACE DRIVIN' A GO!GO! …… 28
WINNING POST 2光榮賽馬2 …… 21
WIZARD'S HARMONY …… 17
女主角之夢 …… 35
三國志英傑傳 …… 22
大航空時代'96 …… 21
大戰略PLAYER'S SPIRIT …… 22
小貓小狗WONDERFUL …… 32
心跳回憶 …… 10-12·28-32
打吡賽馬R …… 44
史萊姆育成 …… 35
名種馬王II PLUS …… 14
貝洛迪煞巴戰記～翼之紋章 …… 31
刻命館 …… 29·30
卒業II …… 11
卒業R …… 20
卒業CROSSWORLD …… 27·28
昇龍三國演義 …… 20
美少女夢工廠～夢見妖精 …… 31·41·42
春風戰隊V-FORCE …… 32·37
真愛物語TRUE LOVE STORY …… 37·38
結婚～MARRIAGE～ …… 35
童夢之野望 …… 37
新SD戰國傳～機動武者大戰 …… 31·40
鈍色之攻防32人之戰車長 …… 44
愛天使傳說WEDDING PEACH …… 34
新超級機械人大戰 …… 33
偶像誕生IDOL PROMOTION …… 25·26
銀河少女警察2086 …… 21

- 惑星開發中! 11
- 戰鬥國家 ...... 10·13·14
- 魔法少女FANCY COO 33
- 魔法的系譜 43

SOC

- ACTUA SOCCER 29
- FIFA 96足協足球96 16
- FISH EYES 35
- HYPER FORMATION SOCCER 10
- J LEAGUE實況WINNING ELEVEN 5
- J LEAGUE實況WINNING ELEVEN 97 38
- J LEAGUE PRIME GOAL EX 9
- STRIKER 13
- 足球小將J ...... 21·23·24
- 阿特蘭大奧運足球 31

SPT

- AIRGRAVE 38
- BOXER'S ROAD 8
- COOL BOARDERS 33
- FUNKY HEAD BOXERS 42
- GROUND STROKE 6
- KING OF BOWLING 9
- HYPER FINAL MATCH TENNIS 21
- HYPER亞特蘭大奧運會 ...... 27·28
- LEADING JOCKEY HIGHBRED 35
- LOVE GAME'S哇哇網球 44
- NBA JAM TOURNAMENT EDITION 24
- NBA LIFE'97 44
- NBA POWER DUNKERS 15
- OLYMPIC SUMMER GAMES奧林匹克夏季大賽 ... 30
- RUNNING HIGH 33
- PLAY STADIUM 22
- PS網球 21
- SLAM JAM'96 25
- SMASH COURT 33
- VICTORY SPIKE 26
- V TENNIS ...... 8·9
- WORLD STADIUM EX ...... 21·30
- WRESTLE MANIA 11
- 太空也入樽 42
- 火炎摔角'96 21
- 松方弘樹世界釣魚樂 18
- 鬥魂列傳 9
- 偽毀聯盟 44
- 森柏斯頂尖網球 42
- 燃燒吧!職業棒球'95 13

SRPG

- ARC THE LAD ...... 4·5
- ARC THE LAD II ...... 21·31·33·36-42
- FEDA REMAKE! ...... 25·26·27·28
- SAGA FRONTIER 30
- VANDAL HEARTS失去的古代文明 .. 34·36-37
- 三國志孔明傳 44
- 信長疾風記-煌 23
- 皇家騎士團 ...... 33·34-37
- 第四次超級機械人大戰S ...... 17·18·19·20
- 森之王國 38
- 傳說之ORGE BATTLE ...... 33·34-37
- 聖奧之祖卡 21
- 新超級機械人大戰 ...... 38·40-41
- 龍騎士4 43
- 絲丸地獄變 ...... 10·11·12

STG

- ACE COMBAT ...... 1·4
- ALIEN TRILOGY 21
- AREA 51 41
- ASSAULT RIGS突擊戰車 26
- BELTLOGGER 9 ...... 21·37·39
- CHAOS CONTROL 16
- CRUSADER NO REMORSE 42
- DEATH WING 36
- ETREME POWER 26
- EXECTOR 8
- EXPERT 25
- EXTER BRIGHT 37
- FINALIST 30
- FINAL DOOM 34
- GAIA SEEK 41
- GALAXIAN³ ...... 21·23
- GALEOS加利洛斯 41
- GEBOCKERS 19
- GUNSHIP 29
- HARD ROCK CAB 19
- HARMFUL PARK 43
- HORNED OWL ...... 10·15·16
- KILEAK, THE BLOOD 2 ...... 15·16·17·18
- MACROSS DIGITIAL MISSION VF-X ...... 10·21·43
- METAPHLIST～μ.X.2297～ 43
- MIGHTY HITS 32
- PD ULTRAMAN INVADER 15
- PHILOSOMA 5
- RAYSTROM 41
- RELOADED 43
- REVERTHION ...... 10·14
- SD高速烏蠅機 21
- SD高速侵略者 28
- SHOCK WAVE 16
- SIDEWINDER 18
- SONIC WING SPECIAL 28
- SPACE PATROL 38
- STAR WARS REBEL ASSAULT 2 41
- STAR WARS DARK FORCE 43
- THUNDER STRIKE 2 18
- TINY PHALANX 9
- TOTAL ECLIPSE TURBO 8
- TOP GUN FIRE AT WILL! 27
- TWIN BEE DELUEX PACK 9
- VECHICLE CAVALIER機動騎士 19
- VIEW POINT 14
- WING OVER ...... 32·43
- WOLF FANG空牙2001 24
- ZEITGEIST ...... 7·8
- 幻影時光射擊遊戲 38
- 生化悍將 19
- 極靈小子 25
- 東亞PLAN射擊BATTLE 33
- 哥布拉THE SHOOTING 38
- 海底大戰爭 ...... 10·12
- 超兄貴 究極無敵銀河最強男 ...... 16·17
- 超時空要塞DIGITAL MISSION VF-X 44
- 過天關 15
- 鋼鐵靈域 32
- 機動戰士高達 ...... 3·4
- 機動戰士高達VERSION 2.0 21
- 鐵甲飛空團 ...... 10·18

TAB

- 3D ULTRA PINBALL 21
- GAME之鐵人THE上海 10
- POWER RANGERS PINBALL ...... 31·34
- VIRTUAL POOL 44
- SUPER CASINO SPECIAL 34
- 井出洋介之麻雀家族 11
- 拉斯維加斯之夢2 44
- 鬥牌傳 17
- 超人積亞斯 41
- 富貴小子 44
- 新幸運騎士 27
- 蘋果棋世界 16
- 鐵球TRUE PINBALL 25
- 職業雀輔麻雀 43

SATURN

ACT

- BRAIN DEAD 13 35
- CHRISTMAS NIGHTS ...... 37·38
- CLOCKWORK KNIGHT下卷 ...... 4·6
- DARK SAVIOR ...... 14·18·31-33
- DIE HARD TRILOGY虎膽龍威三步曲 31
- DYNAMITE刑事 42
- GRID RUNNER 39
- GUARDIAN HEROES ...... 3·14·17
- METAL SLUG 44
- mr. BONES 41
- NIGHTS夢精靈 ...... 24·26·27·28
- ROCKMAN 8 32
- ROCKMAN X3 23
- SATURN BOMBERMAN 28
- SPACE HARRIES 29
- STREAMGEAR MASH 9
- THUNDER STORM & ROAD BLASTER 10
- TRYRUSH DEPPY 36
- VATLVA 39
- 升降機ACTION·升降機ACTION RETURN ... 43
- 心靈咒殺師太郎丸 42
- 花小路大作戰 ...... 31·35·37
- 熱美女GALS PANIC SS 34
- 新·忍傳 ...... 2·4
- 電腦戰機VIRTUAL ON ...... 31·35·37-38
- 機動戰士高達 ...... 14·15
- 慶應遊擊隊活劇篇 24
- 龍珠Z偉大的龍珠傳說 ...... 24·25

ARPG

- LINKLE LIVER STIRY 20
- SHINING WISDOM ...... 4·6·7·8
- THOR精靈王紀傳 ...... 22·23
- 魔法騎士 ...... 3·6·7

AVG

- 3×3 EYES 吸精公主 1
- CAN CAN BUNNY首映日 ...... 22·23·24
- CAN CAN BUNNY首映日2 ...... 37·40-41
- DX日本特急旅行遊戲 32
- ENEMY ZERO ...... 31·39-40
- EVE brust error ...... 41·42
- NIGHTURTH#01闇之扉 31
- 七開秘館 ...... 22·23·24
- 天地無用!御魅理溫泉水氣娜娜之旅 19
- 天城紫苑 43
- 月花霧幻譚～TORICO～ ...... 24·26·27
- 北斗之拳 15
- 同級生IF ...... 31·32
- 行兇寫真 26
- 時空偵探DD ...... 1·28
- 恐龍島 43
- 新世紀EVANGELION ...... 18·19
- 新世紀EVANGELION～2nd IMPRESSION ...... 41·44
- 新世紀EVANGELION～鋼鐵的女朋友 41
- 鋼甲少女組 ...... 3·10
- 野野村醫院的人們 ...... 23-35·38·39·41
- 銀河公主傳說優奈REMIX 40
- 爆烈HUNTER 23
- 寶魔HUNTER蘭姆 1

EBOK

- 吉澤弓美大冒險REMIX 3
- 恐龍島 31

ETC

- ACTION REPLAY 11
- DIGITAL DANCE MIX安室奈美惠 42
- DREAM SQUARE雛形明子 43
- FLASH SEGA SATURN認識編 21
- GAME WARE 22
- GAME WARE VOL.2 ...... 22·28
- PUZZLE & ACTION 21
- RACE QUEEN F 43
- SEGA AGES / MEMORIAL SELECTION 44
- VIRTUA FIGHTER CD PORTRAIT .. 11·13·14·18·21
- 占都物語第一章 10
- 美女危機 23
- 麻雀狂時代'96 29
- 超人圖鑑 34
- 真女神轉生～惡魔召喚師～惡魔全書 24
- 龍珠Z偉大的龍珠傳說 26
- 櫻大戰花組通信 43

FIG

- ADVANCED V.G. 44
- FIGHTING VIPERS ...... 26·31·32
- FIGHTERS MEGAMIX 40
- FIST 35-36
- CYBERBOTS ...... 32·44
- D-XHIRD 41
- GALAXY FIGHT 13
- GOLDEN AXE THE DUEL 9
- MARVEL SUPER HEROES 32
- NINKU-忍空 18
- REAL BOUT餓狼傳說 33
- STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM 6
- VAMPIRE HUNTER魔域戰士續集 ...... 14·19
- VIRTUA FIGHTER 3
- VIRTUA FIGHTER REMIX 3
- VIRTUA FIGHTER金碟CG集 4
- VIRTUA FIGHTER 2 ...... 4·13·14
- VIRTUA FIGHTER KIDS 29
- WAKUWAKU 7 41
- WORLD HEROES PERFECT 30
- X-MEN ...... 12·13
- 少年街霸 14-17
- 少年街霸2 30-33
- 水滸演武 7
- 水滸演武風雲再起 21
- 制服傳說 2
- 神龍拳 44
- 鬥神傳S ...... 12·13
- 鬥神傳URA ...... 32·33
- 拳皇'95 ...... 14·20-22·24
- 拳皇'96 41-42
- 超人 光之巨人傳說 40
- 餓狼傳說3 ...... 14·27
- 龍珠Z真武鬥傳 ...... 12·13
- 龍爭虎鬥II完全版 23

MOV

- STREET FIGHTER II MOVIE 14

PUZ

- BAKU BAKU世界飼育係選手權 ...... 4·12
- 埃及方塊CLEOPATRA FORTUNE 44
- CUBE BATTLER 44
- MOUDYA金幣方塊 39
- PUYO PUYO通2 ...... 2·11
- SCORCHER滾石賽車 44
- SUPER PUZZLE FIGHTER II X ...... 32·38
- 大牌倉 29
- 心跳回憶對戰PUZZLE蛋 ...... 33·34
- 天地無用!連鎖必罰 44
- 坂本優子戀之預感 23
- 泡泡龍2 29
- 宿題+PUZZLE AND ACTION 1 ...... 24·25
- 嘍哩方塊SUN 43
- 謎魔界村 31

RAC

- DAYTONA USA-CIRCUIT EDITION ...... 31·39
- F1 LIVE INFORMATION 11
- GRAN CHASER 2
- HANG ON GP '95 11
- MANXS TT 44
- OUTRUN ...... 31·33
- RALLY CROSS 43
- SEGA RALLY CHAMPIONSHIP ...... 13·14
- SEGA TOURING CAR 31
- STREET RACER EXTRA 39
- TAITO CHASE H.Q. PLUS S.C.I 30
- VIRTUA RACING 15
- VIRTUAL競艇 39
- ZERO 4 CHAMP DOOZY-J 44
- 㓥KING THE SPIRITS 12
- 㓥賽車 KING 2 44
- 首都高BATTLE'97 43
- 灣岸DEAD HEAT 15
- 灣岸DEAD HEAT+REAL ARRANGE 32

RPG

- AIRS ADVANTURE ...... 14·39
- BLUE SEED～奇稻田秘錄傳 ...... 2·4
- CYBER DOLL 31
- GRANDIA ...... 31·32
- LUNAR SILVER STAR STORY ...... 2·26·35-37
- SHINING THE HOLYARK ...... 31·39-41
- SWORD & SORCERY ...... 25·26·27·28
- 天外魔境 第四之默示錄 40-42
- 艾拔戰記外傳～歐汀之傳說 ...... 30·31
- 空想科學世界 ...... 18·21
- 俠客英雄傳3 24
- 版圖物語 44
- 真·女神轉生 ...... 14·16·17·18·19·20

SLG

- ANGELIQUE SPECIAL 22
- ETERNAL MELODY永遠之旋律 ...... 32·35
- GOTHA II天空之騎士 ...... 3·19·20
- MASTER OF MONSTERS 35-36
- PHOTO GENIC 32
- QUOVADIS ...... 3·15
- ROOM MATE～井上涼子～ 43
- SENTIMENTAL GRAFFITI 32
- SIMULATION ZOO 43
- STAND BY SAY YOU! 44
- TERRA PHANTASTICA 44
- VIRTUAL PHOTO STUDIO 22
- WINNING POST 2光榮賽馬2 21
- WORLD ADVANCED大戰略 ...... 2·8·9·10
- WORLD ADVANCED大戰略作戰FILE 20
- 千年帝國之興亡 41
- 大航海時代II 44
- 大運動會 39
- 太平洋之嵐2 疾風之驅鐵 44
- 日本足球聯賽創造職業球會 .. 3·18·19·22·23·24·29·33·34
- 心跳回憶 ...... 26·28-31
- 水滸傳～天命之誓 38
- 阿魯巴戰記外傳 14
- 美少女夢工廠2 ...... 11·12
- 便利店時代 44
- 迷你四驅超級工場 41
- 哥斯拉列島震撼 15
- 結婚 ...... 1·15
- 結婚前夜 11
- 超級女保安S 43
- 新海底軍艦 鋼鐵之孤獨 44
- 銀河少女警察2086 39
- 銀河英雄傳說 ...... 26·34·38·39
- 櫻大戰 ...... 14·31·33-35
- 誕生S～DEBUT～ ...... 24·27

SOC

- FIFA 96足協足球96 16
- HAT TRICK HERO S 14
- SEGA INTERNATIONAL VICTORY GOAL 11
- J LEAGUE VICTORY GOAL'96 21
- J LEAGUE VICTORY GOAL'96 41
- VICTORY GOAL WORLD WIDE EDITION ... 31·39

SPT

- BIG HURT棒球 30
- DEC ATHLETE奧運在亞特蘭大 27
- K-1 ILLUSION 43
- NBA JAM EXTREME 44
- SLAM DUNK ...... 3·6
- THE KING OF BOXING ...... 2·10
- VIRTUAL OPEN TENNIS 11
- WORLD SERIES BASEBALL II 31
- ZAP!SNOW BOARDING TRIX 43
- 野茂英雄WORLD SERIES BASEBALL 14
- 職業野球GREATEST NINE'97 44
- 海釣釣魚2 44

SRPG

- DRAGON FORCE ...... 14·20·21
- FEDA REMAKE! ...... 14·25·26
- QUOVADIS強襲惑星 ...... 31·41
- RIGLOAD SAGA ...... 2·4·5
- RIGLORD SAGA 2 ...... 31·35-39
- TERRA PHANTASTICA 39-43
- 皇家騎士團 ...... 33·34-37
- 傳說之ORGE BATTLE ...... 33·34-37
- 夢幻模擬戰III 35-37

STG

- AFTER BURNER ...... 31·33
- BLACK FIRE ...... 16·17
- BLAST WIND 42
- BATSUGUN 35
- CHAOS CONTROL 16
- CYBER DOLL 24
- DARIUS外傳 ...... 3·14
- DARIUS II ...... 24·26
- DEATH CRIMSON 30
- FANTASY ZONE ...... 41·43
- GRADIUS DELUXE PACK 21
- GUN BIRD 14
- GUN GRIFFON ...... 14·19·20
- HYPER REVERTHION超能昆蟲格鬥 25
- LAYER SECTION ...... 3·8
- METAL BLACK黑鋼 ...... 24·25
- MIGHTY HITS ...... 32·35
- PANZER DRAGOON 2 ...... 18·20
- TITAN WARS 22
- SEXY沙鍋曼蛇 35-36
- SKULL FANG空牙外傳 44
- SONIC WING SPECIAL 28
- STRIKERS 1945 27
- THUNDER FORCE GOLD PACK 1 34
- THUNDER FORCE GOLD PACK 2 38
- VIRTUA COP ...... 3·13
- VIRTUA COP 2 ...... 12·26·31·35·37
- WING ARMS 9
- 人造人間HAKAIDER 35
- 亨利冒險家 44
- 首領蜂 23
- 重裝機兵LEYNOS 2 ...... 41·43
- 疾風魔法大作戰 26
- 特搜機動隊J.S.W.A.T. 31
- 超時空要塞可有記起愛 26
- 電腦黑魔 40
- 蒼穹紅蓮隊 43
- 實況多嘴沙鍋曼蛇 39
- 鋼鐵靈域 32
- 機動戰士Z高達～前編 Z之鼓動～ 44
- 機動戰士高達外傳 I 戰慄之藍 ...... 31·32
- 機動戰士高達外傳 II 蒼藍之繼承者 38
- 機動戰士高達外傳III受制裁的人 44
- 戰國BLADE ...... 35·38

TAB

- GALJAN 31
- HAUNTAD CASINO 35
- IDOL STAR夏色回憶麻雀編 34
- PINBALL BALL GRAFFITI 28
- SUPER REAL麻雀GRAFFITI 13
- SUPER REAL麻雀P VI 24
- VIRTUAL CASINO 20
- VOICE IDOL MANIACS 44
- 心跳麻雀天堂 11
- 心跳麻雀GRAFFITI 24
- 自己中心派～TOKYO MAHJONH LAND
- 美少女雀士REMIX 9
- 美少女雀士II 23
- 麻雀HYPER REACTION R 21
- 麻雀天使ANGEL LIPS 22
- 麻雀四姊妹若草物語 34
- 麻雀同級生SPECIAL 22
- 蹦蹦跳麻雀 39
- 魔法之雀士 10

NINTENO 64

AVG

- 神奇計劃J2 39

SOC

- 實況J.LEAGUE PREFECT STRIKER 40

超級任天堂

ACT

- FINAL FIGHT 3 ...... 13·14
- HYPER IRIA 13
- THE GREAT BATTLE V 15
- 忍者龍劍傳 巴 6
- 忍者亂太郎 6
- 忍者亂太郎2 22
- 美食戰隊 10
- 鬼神童子烈鬥雷傳 6
- 鬼神童子電影雷舞 14
- 伊蘇V ...... 1·16·17
- 超級炸彈人4 24
- 惡魔城XX 5
- 驚獸王 ...... 3·8

ARPG

- BRANDISH 2 ...... 7·8·9
- GUN HAZARD前線任務外傳 ...... 19·20
- RUIN ARM 4
- 水晶豆 9
- 大地創造 11
- 聖劍傳說3 ...... 4·9·10·11
- 魔神封印傳說 1

EBOK

- 赤川次郎魔女之眠 3

ETC

- RPG創作室 1
- WEDDING PEACH 3
- 橫山光輝三國志臉戲 18
- 日本物產街機經典集 1
- 彈珠機挑戰者 14

FIG

- BATTLE TYCOON 6
- SUPER V.G. 5
- 美少女戰士SAILORMOON SUPERS全員參加!主役爭奪戰 21
- 超兄貴爆烈亂鬥篇 9
- 新機動戰記GUNDAM WING 21
- 龍爭虎鬥3 8

PUZ

- MAGICAL DROP 11
- SD GUNDAM POWER FORMATION PUZZLE 18
- 自殺仔 7

RAC

- KAT'S RUN 全日本K CAR選拔戰 1
- SUPER F1 CIRCUS外傳 1
- ZERO 4 CHAMP RR-Z 14
- 㓥·傳說 最速之戰 22

RPG

- 3×3 EYES 獸魔奉還 16
- ENERGY BREAKER 3
- MYSTIC ARK ...... 5·6
- ROMANCING SA·GA 3 ...... 9·10·12·13
- TALES OF PHANTASIA 5
- 天外魔境ZERO 8
- 艾法尼雅戰記II ...... 2·3
- 幼稚園戰記魔陀羅 ...... 3·18
- 吞食天地·三國志群雄傳 6
- 美少女戰士SAILORMOON ANOTHER STORY ...... 1·8·9·10
- 風水回廊記 3
- 勇者鬥惡龍6 14-16
- 羅德島戰記 16
- 蒼狼龍傳說 ...... 1·6·7·8
- 魔天傳說 1
- 魔法騎士 2

SLG

- ANGELIQUE 15
- A列車III. S.V 1
- BAHAMUT LAGOON 18
- BALL BULLET GUN 15
- SUPER三國志 18
- 三國志II 18
- 三國志III ...... 11·18
- 三國志IV 18
- 三國志正史 天舞SPIRIT 18
- 三國志英傑傳 18S
- 吞食天地 三國志群雄傳 18
- 美少女新學園 ...... 3·6
- 美少女夢工廠 15
- 紺碧之艦隊 12
- 無人島物語 18
- 橫山光輝三國志 18
- 橫山光輝三國志2 18
- 戰鬥機械人列傳 ...... 7·8·9
- 戰國之霸者 天下布武之道 16
- 機動戰士Z GUNDAM 19

SOC

- J LEAGUE SOCCER PRIME GOAL 3 1
- J.LEAGUE夢幻球場 26
- 足球小將J 13
- 實況世界足球2FIGHTER ELEVEN 9

SPT

- SLAM DUNK SD HEATUP!! 12
- SUPER POWER LEAGUE 3 6
- 拳鬥士 3

SRPG

- TACTICS OGRE ...... 10·11
- 平安風雲傳 ...... 3·10
- 超級夢幻模擬戰 ...... 1·3·4

TAB

- 美少女撲克島 1

街　機

ACT

- NEO BOMBERMAN 33
- DIE HARD ADCADE虎膽龍威 ...... 28·29
- METAL SLUG 23
- 花小路大作戰 27
- 超級比西把希冠軍賽 41

ETC

- NAMCO街機經典集VOL.2

FIG

- DEAD OR ALIVE 33
- FIGHTING VIPERS 15
- FIGHTERS' IMPACT 33
- GROOVE FIGHT 34
- MARVEL SUPER HEROES ...... 10·12
- NINJA MASTER'S霸王忍法帖 ...... 25·26·27
- PSYCHIC FORCE超能力大戰 ...... 19·24
- REAL BOUT餓狼傳說 ...... 15·16·17·19·21
- REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL ...... 39·41·44
- RED EARTH ...... 31·37
- SONIC THE FIGHTERS 26
- SOUL EDGE 19
- VF小子 19
- VIRTUA FIGHTER 3 ...... 19·31·32·33·34
- WAR ZARD ...... 31·32·33
- WORLD HEROES PERFECT ...... 2·3
- X-MEN VS街頭霸王 ...... 32·33
- 少年街霸 ...... 1·3·4·5
- 少年街霸2 ...... 19·20
- 少年街霸2 ALPHA 31
- 天外魔境真傳 3
- 侍魂III 斬紅郎無雙劍 ...... 10·11·12·15
- 侍魂IV天草降臨 ...... 33·36
- 格鬥超音鼠 19
- 東京番外地 28
- 街頭霸王 III ...... 31·39·40·43·44
- 街頭霸王EX ...... 33·39·40
- 拳皇95 ...... 4·5·13
- 拳皇96 ...... 28·39·41·42
- 風雲SUPER TAG BATTLE ...... 33·34·35
- 風雲默示錄 1
- 超人學園鋼帝王 ...... 2·9
- 神龍拳 ...... 26·27
- 餓狼傳說3 1-3
- 魔域戰士3 44
- 龍拳2 7
- 龍拳之拳外傳 19-22

PUZ

- DANCING EYES 33
- CLEOPATRA FORTUNE 33
- FREEZE 34
- MAGICAL DROP III 44
- 虹色鎮的奇跡 33
- 泡泡龍方塊3 33
- 新對戰PUZZLE蛋 33
- 魔法之約會 33

RAC

- AQUA JET 33
- ALPINE RACER 2 33
- GTI CLUB ...... 33·37
- MANX TT 19
- RAVE RACER 7
- SAN FRANCISCO RUSH 34
- SEGA TOURING CAR ...... 33·35
- SEGA SKI SUPER GAINT SLALUM 33
- SIDE BY SIDE 33
- SPEED UP 34
- STAKES WINNER ...... 2·12
- STAKES WINNER 2 ...... 33·34·35
- SUPERCAR SCUD RACE 39
- WAVE RUNNER 33
- WINDING HEAT 28
- 乘風破浪JET WAVE 28

SLG

- 3D HOCKEY 34
- LANDING GEAR 19
- 人力飛行 ...... 20·29

SPT

- AIR WALKERS 34
- 十項全能 ...... 19·27

SOC

- SUPER FOOTBALL CHAMP 19
- VERSUS NET SOCCER 41

STG

- GUNBLADE NY槍刃紐約 ...... 19·26
- MACROSS PLUS 34
- MAXIMUM FORCE 44
- PULSTAR 9
- RAYSTORM 19
- SOLAR ASSAULT 33
- VIRTUA COP 2 12
- 電腦戰機VIRTUAL ON ...... 19·20·25
- 東京大戰 20
- 鐵板陣3D/G ...... 20·24

TAB

- LOVELY POP麻雀 34

NEO · GEO

ACT

- METAL SLUG 23
- 十字神劍II 1

FIG

- NINJA MASTER'S霸王忍法帖 25-27
- REAL BOUT餓傳傳說 ...... 15·17·19
- 拳皇95 ...... 4·5·13
- 拳皇96 ...... 28·39·41·42
- 天外魔境真傳 3
- 侍魂III 斬紅郎無雙劍 ...... 10·15
- 侍魂IV天草降臨 ...... 33·36
- 風雲SUPER TAG BATTLE ...... 33·34·35
- 風雲默示錄 1
- 超人學園鋼帝王 ...... 2·9
- 神龍拳 ...... 26·27
- 餓狼傳說3 1-3
- 龍拳之拳外傳 ...... 19·22

RPG

- 真說侍魂 武士道烈傳 27

SPT

- STAKES WINNER 12

STG

- SONIC WINGS3 14
- 超鐵BRIKIN'GER 34
- 戰國BLADE 24

個人電腦

AVG

- 3×3 EYES 吸精公主 ...... 1·2·3
- 失落的樂園 1
- 同級生2 ...... 2·4
- 同窗會 39

RPG

- DRAGON SLAYER英雄傳說 34
- DRAGON SLAYER II 屠龍戰記 35
- 英雄傳說4朱紅血 43

SLG

- 卒業 1
- 神勇飛鷹俠 5
- 特勤機甲隊II ...... 5·7
- 禁忌 6

SRPG

- 三國志孔明傳 ...... 24·29·31·34
- 七英雄物語II ...... 25·28
- 聖少女戰隊II ...... 1·3
- 龍騎士4 ...... 19·21·24



《洛克人賽車》DUO使用記憶咭大抽獎

慶祝洛克人十週年紀念，贈送珍貴記憶咭



《洛克人》系列在遊戲界中佔有一定的席位，的確是有它的成功之處，但其實《洛克人》在不經不覺間已經推出了有十年之久，為了慶祝這一項盛事，CAPCOM ASIA將會送出十七張能夠在《洛克人賽車》中使用人物——DUO的記憶咭給遊戲誌的讀者，參加方法非常簡單，只要在表格填下個人資料及剪低下列印花，貼於信封背面，寄回「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，封面請註明「參加《洛克人賽車》DUO使用記憶咭大抽獎」，就可有機會奪得這一張珍貴的記憶咭。據消息所得，若沒有這一張記憶咭的話，是不可能在《洛克人賽車》中選擇這一位曾在《洛克人8》出現的機械人的，所以這一張記憶咭絕對是珍貴非常，各位千萬別錯過這一個機會啊！趕快寄信來參加吧！

《洛克人賽車》DUO使用記憶咭大抽獎參加表格

姓名：

身份證／護照號碼：

聯絡地址：

聯絡電話：

（注意：印花影印無效）



截止日期：1997年4月7日 ***（以郵截為準）***

公布方式：將刊登於第46期遊戲誌

鳴謝：CAPCOM AS

《藤崎詩織 MY SWEET VALENTINE》初回版送俾你

抽獎遊戲得獎名單公布

本刊將另函通知各得獎者領獎方法

姓名	身份證號碼	姓名	身份證號碼
何嘉倫	Z06217X A)	謝翠珊	Z11532X 5)
林情蓮	Z465542X	CHEUNG MAN HA	K58060X A)
彭德基	P25127X 1)		

《有嘢送！送街霸III巨型海報！》

抽獎遊戲得獎名單公布

本刊將另函通知各得獎者領獎方法

姓名	身份證號碼	姓名	身份證號碼	姓名	身份證號碼
尹兆基		吳國熙	P02799X 1)	周榮傑	K84208X A)
姚俊立		梁樂文	Z39472X 3)	胡振鴻	V04285X A)
鐘文傑		香延德	P24634X A)	梁永強	Z91945X 7)
HO CHI YUEN		阮達志	P03990X 0)	歐天祐	Z16023X 4)
HUI CHUN MAN		陳耀光	K49520X 3)	HUI MING LEE	Z31004X A)
陳植良	V05362X A)	陳永略	Z00863X 0)	LAI KA WAI	K50229X 0)
黃子安	Z54925X 0)	潘輝順	K88710X 6)	KONG WAI HONG	C61863X
黃嘉斌	K971318X)	梁肇泉	Z53767X A)	LAU CHI KIT NAUSON	K25404X 5)
劉卓賢	Z21916X 9)	張偉其	K42336X 3)	LAW KA KI	K92253X 4)
莫浩輝	Z02020X 7)	梁柏豪	Z52094X 2)		



《遊戲誌》線人計劃

你會唔會係全港最快知道遊戲秘技嘅人呢？有好料不妨公諸同好。

《遊戲誌》秘技工場歡迎你提供好料，當然唔會少咗線人費啦！

稿費大增 100%

GAME料分級制

一級猛料 $400

二級勁料 $200

三級好料 $100

四級碎料 .... 留番你自己慢慢駛

報料熱線：
2380 2223

報料FAX線：
2507 5175

報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利

攻略地盤大拍賣！

歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「冇料到」？抑或你覺得自己是機壇「明日之星、懷材不遇？《遊戲誌》俾個機會你挑機（投稿攻略法），你有本事就放馬過來！

字數：每版1000字連8至10張相

期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略

圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。

稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

挑機前記得要預約啊！

挑機熱線：2380 2223

秘技工場

1級猛料　使用隱藏人物——孫尚香

遊戲：三國無雙
機種：PlayStation

除了在上一期為大家率先披露了使用戰國英雄——織田信長的使用方法，今次將會教大家使用孫權的妹妹、劉備的第二位妻子——孫尚香的方法；方法亦是要有一個能夠使用三名BOSS的SAVE，然後在標題畫面中（選擇模式那處），「順序輸入←、←、↑、↓、△、□、L1、R1」，同樣聽到了一聲音效後，就代表成功了。再次一題，若是簡易選人畫面的話，只要按下任何一個L或R鍵，她就會出現在周瑜處。

■首要的條件同樣是有能夠使用三名 BOSS 的 SAVE；



■於標題畫面的這一處；

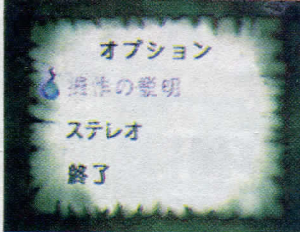



■能夠使用孫權的妹妹——孫尚香了。

3級好料　MOVIE MODE

遊戲：鬼太郎
機種：PlayStation

鬼太郎這一個人物相信大家都知道他是誰了，PS推出的《鬼太郎》不知各位有否玩過呢？原來這一隻遊戲中，是有一個MOVIE MODE的；方法其實十分簡單，只要在標題畫面中選擇OPTION一項，然後「緊按△後快速輸入↑、←、↓、→、↑、←、↓、→（可以由↑開始逆時計不停轉）」，成功的話畫面便會去到一個MOVIE集的地方，在這一個畫面中就可以選擇遊戲中的MOVIE來看了。

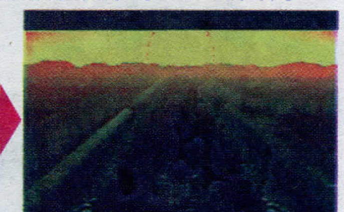


■進入 OPTION 畫面內；



■進入 VERSUS MODE 中暫停遊戲；

■成功的話就會去到這一個畫面；


■可以隨意選擇遊戲中的 CG MOVIE 看了。

1級猛料　隱藏角色——カーバンクル

遊戲：啫喱方塊SUN
機種：SEGA SATURN

可愛有趣的PUZZLE GAME《啫喱方塊SUN》相信大家都有玩過，特別是2P對戰時更加感到有樂趣，但其實這一隻遊戲是有隱藏人物的，不過他們只是限於在對戰MODE中才可以使用；方法其實非常容易，只要進入了對戰MODE，在選人畫面時將方格移向亞露露處，然後緊按START鍵，緊按一會後，於畫面的左上方就會出現隱藏角色——カーバンクル了。

■選擇對戰模式；



■將方格移去亞露露處；





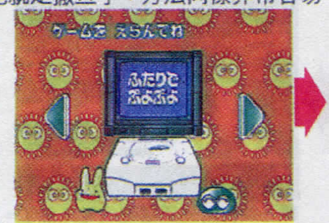
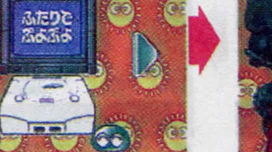
■左上方就會出現隱藏角色カーバンクル。



1級猛料 隱藏角色——撒旦

遊戲：噗噗方塊SUN
機種：SEGA SATURN

除了隱藏角色——カーバンクル外，原來還有一個隱藏的角色，他就是撒旦了；方法同樣非常容易，只要進入了對戰MODE，在選人畫面時將方格移向薛祖處，然後同樣地緊按START鍵，緊按一會後，於畫面的右上方就會出現隱藏角色——サタン了。

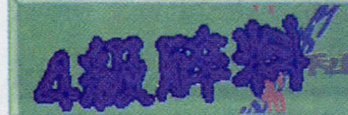


■選擇對戰模式；


■將方格移去薛祖處；

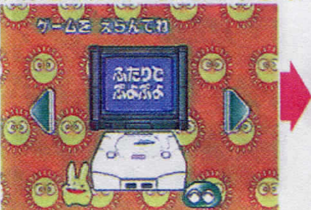
「緊按START一會」；


■右上方就會出現另一位隱藏角色サタン。

4級靡料 全部角色變成象大魔王


遊戲：噗噗方塊SUN
機種：SEGA SATURN

介紹了兩位隱藏人物的使用方法後，現在就為大家介紹一個非常有趣的秘技，就是只可選用角色象大魔王了；方法同樣與之前的方法大同小異，只要進入對戰MODE，在選人畫面時將方格移向象大魔王處，同樣地緊按START鍵，緊按一會後，所有的角色就會全部變成了象大魔王了。

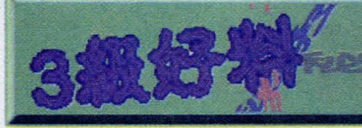

■選擇對戰模式；


■將方格移去象大魔王處；

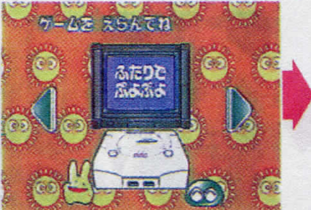
「緊按START一會」；


■只可選擇角色象大魔王。

3級好料 RANDOM選擇角色


遊戲：噗噗方塊SUN
機種：SEGA SATURN

除了以上介紹的三個秘技外，另外原來還有一個RANDOM選擇角色的秘技，現在就為大家介紹；方法是同樣進入對戰MODE，在選人畫面時將方格移向露露處，同樣緊按START鍵，緊按一會後，若選擇角色的方格不停移動，這就代表成功了。


■選擇對戰模式；


■將方格移去露露處；

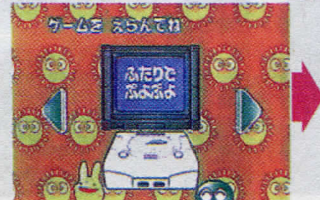

「同樣緊按START一會」；

■方格不停地移動的話，就可以RANDOM選擇角色了。

4級靡料 1P與2P位置對調


遊戲：噗噗方塊SUN
機種：SEGA SATURN

最後一個秘技，就是將1P的手掣與2P的手掣對調了；方法是同樣進入對戰MODE，在選人畫面時將方格移向龍子處，同樣緊按START鍵，緊按一會後，1P的手掣便與2P的手掣對調了。


■選擇對戰模式；


■將方格移去龍子處；


「同樣緊按START一會」；

■1P的手掣與2P的手掣對調了。

1 級猛料　使用三架隱藏車

遊戲：MANXS TT
機種：SEGA SATURN

提供者：莊景超

推出了不久的遊戲《MANXS TT》，原來是有一個方法，可以在SATURN MODE、TIME TRIAL及2P MODE中使用三架隱藏車的：方法就是在標題畫面時緊按L、R、X、Y、Z來進入遊戲，在一進入了選擇遊戲模式時，便會有一把聲音出現，這樣，當進入SATURN、TIME TRIAL及2P MODE的時候，就可以選擇三架隱藏車了。



■在標題畫面中：

「緊按L、R、X、Y、Z進入遊戲」；



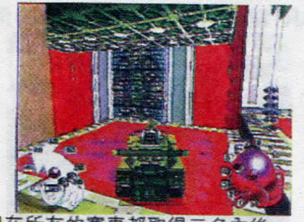
■在選擇遊戲的畫面時會有一把聲音出現；


■可以使用三架隱藏的電單車了。

1 級猛料　使用有「ファミ通PS」標記的隱藏車

遊戲：Q版賽車2
機種：PlayStation

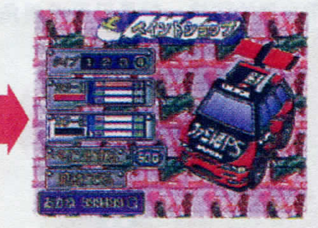
在上一期中已經介紹了這隻遊戲的一些秘密，今次將會教大家使用一架特別隱藏車的方法：首先，要在WORLD GRAND PRIX的比賽中取得任何頭三名的位置，加上在SPRINT RACE中取得所有賽道的頭三名位置（包括夏之山、秋之山及冬之山），然後再參加SUPER GRAND PRIX比賽，同樣要取得頭三名的位置，之後便到CHORO Q TOWN中的城頂最上層，順序輸入△、口、→、←，成功的話應該會聽到一聲音效，然後回到謎之店購買BODY（ボディ），就會多了一架有「ファミ通PS」標記的隱藏車——ジャマカー可供購買。


■在所有的賽事都取得三名內後，來到CHORO Q TOWN中的城頂；

「順序輸入△、口、→、←」；



■聽到了一聲效果音後，回到謎之店購買BODY；


■可以購買隱藏車ジャマカー了。

1 級猛料　鐵拳 2 THEATRE

遊戲：鐵拳2
機種：PlayStation

已經推出了一段時間的遊戲《鐵拳2》，原來是有一個方法可以隨時看所有的OPENING及所有角色的ENDING的：方法就是首先不要插下2P的手掣，然後插下一張能夠使用全部角色的SAVE CARD，在到達了NAMCO PRESENTS的畫面時，立即緊按↗、○、×、SELECT，直至NAMCO PRESENTS的字樣消失，成功了的話，會去到了一個THEATRE TEKKEN 2的畫面，在這一個畫面中可以選擇觀看三個OPENING及全部角色的ENDING。

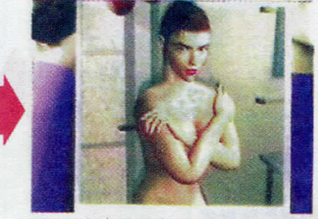
「不插2P手掣，插入一張能夠使用全部角色的SAVE CARD，並緊按↗、○、×、SELECT」；



■直至這句字樣消失；



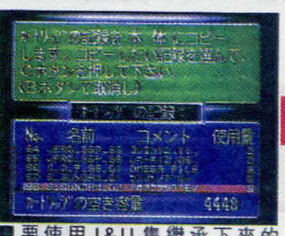
■進入了這一個選擇畫面。


■可以隨時重溫所有OP及ED了。

1 級猛料　與RX-78-2對決

遊戲：機動戰士高達外傳III 被制裁的人
機種：SEGA SATURN

不知道大家在玩這一隻遊戲之前，有沒有使用第I及第II集承繼下來的SAVE來玩呢？其實箇中的玄機，就是在打爆機之後，便會在標題畫面中多了一項——SIMULATOR的模式，進入了這一個模式，就可以與RX-78-2決戰了，而他的實力實在太……強了，希望大家能夠迫使出根性來將他打敗吧！


■要使用I&II集繼承下來的SAVE開始遊戲，並且打爆機；



■於標題畫面中多了SIMULATOR模式；



■任務就是要將RX-78-2打倒；


■他的實力十分強橫啊！

















■九龍旺角亞皆老街83號先達廣場地下G60號舖 ■電話:2391-1067

■SHOP G60, G/F Commercial Podium, Sincere House, 83 Argyle Street, Mongkok, Kowloon.





EVA 電影版紀念電話卡 (限量發行)





心跳回憶杯



EVA 97 年校曆



EVA PASSBOOK 及紀念金幣





無責任新GAME評壇



魔城城主 AMAKUSA

ULTIMA 地底世界

這一隻遊戲是《ULTIMA》系列的最新一集，由於余曾經玩過第四集的關係，所以抱着一試的心情去玩這一隻遊戲；雖然它是以新的3D方式去進行遊戲，但比起以往的玩法來說，這的確有一點不太適合，操作的方法比起以往的煩複都不在話下，就連處理道具方面也要花大概半個鐘來認真處理；雖是這樣，音響還是不俗的。

PS／ELECTRONIC ARTS／RPG／5800日圓

評分：

人物／機械:3分　投入度:2.5分
畫面:2分　原創性:2.5分
音響／音效:3分　難易度:2分
故事性:3分　移植度:——
操作性:1.5分　平均分:2.44分

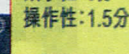


魔城城主 AMAKUSA

NAGE LIBRE 螺旋之相剋

這一隻遊戲是由超任移植過來的，移植度可算是一流，因為基本上與超任版的是沒有分別；人物的確是十分可愛，不論表情、對白都令人在感覺上覺得十分輕鬆，遊戲的難度又十分適中，的確是一隻消閒的好遊戲，但是LOAD碟的速度實在是太過慢了，令人感到非常討厭，特別在進入戰鬥的時候……唉！

PS／VARIE／SLG／5800日圓



評分：

人物／機械:3分　投入度:4分
畫面:1分　原創性:3分
音響／音效:1分　難易度:4分
故事性:3分　移植度:5分
操作性:3分　平均分:3分



魔城城主 AMAKUSA

洛克人賽車

《洛克人》的賽車遊戲，初次得知實在有點意外；在玩過後，發覺它實在與《孖寶賽車》十分相似，但在畫面方面，己是不俗了，音響亦不過不失，要取得所有配件令遊戲非常耐玩；不可不題的，這遊戲若沒有特別記憶卡是不能使用人物——DUO，這張記憶卡雖然香港亦會有少數，但要取得的話相信不是一件容易的事。

 PS／CAPCOM／RAC

評分：

人物／機械:4分　投入度:4分
畫面:3分　原創性:3分
音響／音效:3.5分　難易度:3.5分
故事性:——　移植度:——
操作性:4分　平均分:3.57分



魔城城主 AMAKUSA

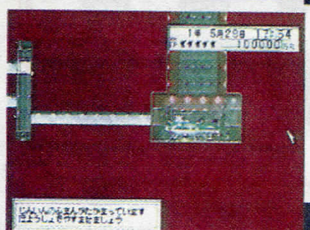
惡魔城X——月下之夜想曲

這次的而且確不同了，不！應該說是變成了另一回事；因為遊戲的玩法雖是大同小異，不過其中加入了一些RPG及FIG的元素，令到遊戲的耐玩性大大增增加，新加的裝備系統中，可供選擇的武器道具多，還有級數的鍛練、必殺技的使用、隱力解放、道具的購買及特定武器招式等，這叫人甚可不買這隻遊戲呢？

 PS／KONAMI／ACT／5800

評分：

人物／機械:4分　投入度:4.5分
畫面:3.5分　原創性:4分
音響／音效:4分　難易度:3分
故事性:4.5分　移植度:——
操作性:4分　平均分:3.94分



無責任編輯 ARES

秘密基地

對於科幻迷來說建設一個秘密基地可說是一個多年夢想，遊戲中玩者便可一嘗心願。而遊戲除興建基地外，更與其他模擬遊戲一樣要顧及運營，挑戰度十足。至於遊戲唯一美中不足的地方便是「搵食艱難」，玩者初期很難取得大量資金以強化基地，同時畫面效果亦較平淡。

ASTEC 21／SLG／5800日圓／15 BLOCK

評分：

人物／機械:2.5分　投入度:4分
畫面:2.5分　原創性:3分
音樂／音效:2.5分　難度:4分
故事:2.5分　移植度:——
操作性:3分　平均分:3分



無責任編輯 ARES

角子老虎機完全攻略

以遊戲畫面來頗算精美，然而遊戲本身實在難以有所變化，故亦很難令玩者有所驚喜。至於在系統上的調教亦空有複雜二字，實際用途不大，加上玩者可在調教系統後讓電腦自動進行遊戲，玩者根本不用實際參予，故可玩性實在不足。此外角子老虎機在港流行程度亦不大，口味上實難以迎合本地玩家要求。

ETC／6800日圓／3 BLOCK

評分：

人物／機械:2.5分　投入度:2分
畫面:2.5分　原創性:2分
音樂／音效:2.5分　難度:1分
故事:——　移植度:——
操作性:3分　平均分:2.2分



無責任編輯 ARES

魔法少女 PRETTY SAMY PART 2 In the Julyhelm

系列化遊戲可說是聰明的策略，玩者玩者上集便要繼續玩下集，而遊戲中有上集故事概要可說同時照顧剛加入的玩者。不過就故事來說便有些行貨，如不是天地迷的話便會提不起興趣。此外遊戲與上集的變化可說是零，令玩者失去了新鮮感。

PIONEER／AVG／6800日圓／4 BLOCK

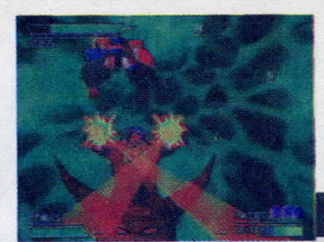
評分：

人物／機械:3分　投入度:2.5分
畫面:3分　原創性:2分
音樂／音效:2.5分　難度:1分
故事:2.5分　移植度:——
操作性:3分　平均分:2.4分





無責任新GAME評壇



無責任編輯 ARES

超級機械人射擊

以畫面來說屬中上之作，當中機械人亦頗細緻，然而以射擊遊戲來說難度便可說欠奉，令射擊老手十分失望。此外機械人的體積亦太大，遊戲畫面足被蓋去三分一，玩者很難看清前路，但對「大戰迷」來說仍是一隻解渴之作，不妨一玩。

BANPRESTO／STG／6800日圓

評分：
人物／機械:3分
畫面:2.5分
音樂／音效:2.5分
故事:2分
操作性:3分
投入度:2.5分
原創性:3分
難度:2分
移植度:——
平均分:2.6分



無責任編輯——山寺良牙

ADVANCED世界大戰～千年帝國之興亡～

又一個以「第二次世界大戰的歐洲戰線」作為題材的SIMULATION GAME，單是以OPENING的一段，已給本人一個深刻的印象；另外在系統方面也非常之新穎，版面中會分為陸地及空中兩個，而將軍所駕駛的部隊更可以代替補給車，總而言之，戰略遊戲迷不容錯過此GAME。

SS／SEGA／SLG／6800日圓

評分：
人物／機械:4分
畫面:4分
音樂／音效:5分
故事:4分
操作性:3分
投入度:4分
原創性:5分
難易度:3分
移植度:——
平均分:4分



無責任編輯——山寺良牙

拯救24小時

這遊戲的題材十分新穎，以未來都市因太有多意外的關係而成立一隊私立消防隊，相信將來香港也有可能會變成這樣。以畫面來說則有少許粗糙，但管不了，至重要的就是它也十分好玩，在接了命令以後可以不理任何交通標誌，亂衝亂撞也可。

PS／CENTRAL SYSTEMS／RAC／5800日圓

評分：
人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——
平均分:3分



無責任編輯——山寺良牙

REFRAIN LOVE

故事背景以大學校園作為背景，年齡設定較高。玩法感覺上好像《心跳回憶》再加上《同級生》。畫面方面，遊戲的人物設定也非常吸引人，播片亦做得非常好。最有趣就是除了可與女性建立戀愛關係外，還要增加與男性之間的友情。比較不滿的地方就是對女孩的戀愛及男性的友情值沒有任何的數值顯示。

PS／RIVERHILLSOFT／SLG／6000日圓

評分：
人物／機械:4分
畫面:4分
音樂／音效:4分
故事:4分
操作性:4分
投入度:5分
原創性:4分
難易度:3分
移植度:——
平均分:4分



無責任編輯：阿三

ODO ODO ODDITY

遊戲畫面賞心悅目，每版的背景舞台都非常好看，令人有開心的感覺。可惜在操控方面實在非常困難，令人有力不從心的感覺。經常有「失速」的情況出現，隨時以「自殺式」攻擊撞向敵人。另外主角攻擊是一根又短又小的棒子，兼且遠近距離感差，不容易打中敵人，又經常取不到ITEM，實在令人氣忿。

PS／I.D.C. MEDIA STUDIO／ACT／5800日圓

評分：
人物／機械:3.5分
畫面:4分
音樂／音效:3.5分
故事:3
操作性:1分
投入度:2分
原創性:2.5分
難度:1分
移植度:——
平均分:2.6分



無責任編輯：阿三

射波波全集

《SUPER PANG COLLECTION》的精選專集，是隨畋家用機「新GAME＋精選」的潮流下推出的產物。這類大贈送的遊戲套餐已形成了一班捧場客，況且遊戲勝在簡單易玩，大人小朋友都會喜歡。創意方面實在缺乏，沒有新版本亦無任何特別編集，連CG OPENING都冇，似乎誠意欠奉。

PS／CAPCOM／ACT／5800日圓

評分：
人物／機械:3.2分
畫面:3.5分
音樂／音效:3.5分
故事:——
操作性:4分
投入度:3.8分
原創性:1分
難度:3.5分
移植度:4.5
平均分:3.38分



無責任編輯：阿三

天煞－地球反擊戰

《天煞-地球反擊戰》是地球人的陰謀！最初先以電影的最精彩片段來吸引你，再用不同款式型號的戰機及認真的遊戲鋪排來誘惑你，最後用指示不明確而又難以完成的任務來愚弄你！整個遊戲都要照啲電影情節來玩，沒有看過者根本難以完成遊戲。而難度又似乎高了一點，不過畫面效果幾好，都算啦！

PS／STG／FOX INTERACTIVE

評分：
人物／機械:3.2分
畫面:3.5分
音樂／音效:2.8分
故事:3.5
操作性:2.8分
投入度:3分
原創性:3分
難度:2.5分
移植度:——
平均分:3分



無責任新GAME評壇

無責任編輯：阿三

J. LEAGUE VICTORY GOAL 97



《J. LEAGUE VICTORY GOAL 97》不論畫面跟玩法都與《V-GOAL 96》沒有太明顯的分別，但在細節上的確有著不斷的改進。新賽制、新球員資料都有UPDATE，而新的作戰設定畫面更細緻、更講究。不過，總希望在遊戲畫面上有點突破，不然會令人感到有舊瓶新酒的感覺。人，總希望有點新鮮感的。

SEGA ENTERPRISE / SOC / 5800日圓

評分：



人物/機械:3分　投入度:4分
畫面:3.5分　原創性:3分
音樂/音效:3分　難度:4分
故事:——　移植度:——
操作性:3.5分　平均分:3.43分

無責任編輯：J.J

SD高達G世紀



SD版高達SLG首次在次世代機種登場，除了畫面可改用色數較高的CG外，電腦的思考時間亦有了很大改善，CENTURY模式因設計所限以致未能繼承部隊的等級顯得有點美中不足，但各劇情式戰場的設計均很具原著中的味道，遺憾是LOAD碟次數太多，欠缺了超任版時的那種爽快感。

PS / BANDAI / SLG

評分：

人物/機械:4分　投入度:3.5分
畫面:3.5分　原創性:2.5分
音樂/音效:3分　難易度:3分
故事:3分　移植度:——
操作性:2分　平均分:3.06分

無責任編輯：福田

FINAL FANTASY IV



筆者最喜歡的RPG之一，以91年水準來說，故事長度適中而戲劇味濃厚，BGM出色，系統簡單得來好玩，天野人設正，雖然整體感覺上好鬼《STAR WAR》。PS版失敗之處是換BGM時LOAD碟慢、SAVE慢、戰鬥選魔法或道具慢、有機會HOLD機等。未玩過就應該玩番，有超任帶版嘅就只適宜買嚟儲(CG MOVIE)。

PS / SQUARE / RPG / 4800日圓　

評分：

人物/機械:4.0分　投入度:2.0分
畫面:3.0分　原創性:2.0分
音樂/音效:4.0分　難易度:4.0分
故事:4.5分　移植度:1.5分
操作性:3.0分　平均分:3.11分

無責任編輯：赤目黑龍

櫻大戰COLUMNS



對於PUZ遊戲，黑龍一直也相當喜歡，不過《櫻大戰》對於黑龍來說是相當陌生的，因為以前從來未玩過，不過，在這《櫻大戰COLUMNS》之中，人物相當「有趣」，加上《COLUMNS》的玩法是比較易的，對一般的玩者而言是不俗的，而這遊戲之中更有一個「AVG」遊戲，可惜是短了一些。

SEGA SATURN / PUZ / SEGA ENTERTAINMENTS / 5800日圓

評分：

人物/機械:2.5分　投入度:2分
畫面:2.5分　原創性:1分
音樂/音效:2分　難易度:2分
故事:1.5分　移植度:——
操作性:2分　平均分:1.94分

無責任編輯：ZAC

武士道之刃



這作品能擺脱格鬥遊戲的固有格式，在廣大的舞台中走來走去，感覺不錯。通信對戰模式夠刺激，令大家樂而忘返。而百人斬模式更令人有克服它的意慾。如果説到缺點，可以算是達成故事模式第二個結局的條件比較苛刻，而在「轉場」時要LOAD碟，令人十分不耐煩。

PS / SQUARE / FIG / 5800日圓

評分：

人物/機械:3分　投入度:4分
畫面:3.5分　原創性:4分
音樂/音效:4分　難度:4分
故事:3分　移植度:——
操作性:3.5分　平均分:3.6分

無責任編輯：ZAC

異度裝甲CYBERBOTS



以當時(推出街機時)來說，這遊戲的系統及操作方法都比較深奧。但在今時今日，很多遊戲玩者都已習慣了較為複雜的系統，所以玩落很易上手。一大堆精心設計的V.A.令人在開GAME時難以選擇。唯一比較差的是LOAD碟次數比較多，令人覺得不夠爽快。

SS / CAPCOM / FIG / 5800日圓 / 7800日圓(超限定版)

評分：

人物/機械:3.5分　投入度:3.5分
畫面:3.5分　原創性:3.5分
音樂/音效:3分　難易度:4分
故事:3分　移植度:4.5分
操作性:3.5分　平均分:3.5分

無責任外稿：小健健

GAME WARE VOL.3

最初接觸這隻以CD形式出現之雜誌的時侯，還是對它有一定的保留態度，皆因這還是一個較新媒體。但不知不覺間，這雜誌也創刊了差不多一年，這也証明它可有一定的市場空間。唔，説回今回的VOL.3，連載遊戲《PIPIT BOY》的改革的而且確是給人眼前一亮的感覺；而新的AVG《哥哥》也顯示出開發者的創意。唔，這可是一份誠意十足的雜誌哩。

SS / GENERALENTERTAINMENT / ELECTBOK. / 1980日圓

評分：

人物/機械:3　投入度:3.8
畫面:3.5　原創性:4.3
音樂/音效:3.7　難度:3.6
故事:——　移植度:——
操作性:3.6　平均分:3.75



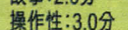


無責任新 GAME 評壇



無責任外稿：小健健

GAME WARE VOL.4



明顯地，開發者為了加強內容及資訊性，以2枚組CD發售，而且售價也提升至2980日圓，而小弟也認為這是一件好事。談到內容方面，今集可以試驗性質的增加了一些較為軟性的專欄，如「BOY&GIRL COLLECTION」及「占數術」。也許是想以此增加讀者層面吧。

SS／GENERALENTERTAINMENT／ELECTBOK.／2980日圓

評分：

人物／機械:2.5分　投入度:2.5分
畫面:2.0分　原創性:2.5分
音樂／音效:2.5分　難易度:3.0分
故事:2.0分　移植度:3.5分
操作性:3.0分　平均分:2.61分



無責任外稿：小健健

版圖物語

哈哈，一玩上手，這可是一隻創意十足的遊戲啊啊。玩PRG就玩得多，要玩者自己開發（設計）版圖的可是第一次。不過可惜的，此GAME的畫面只有超任水準，而且EVENT也過為簡單，故事性也較弱。若果開發者能填補這些缺點的話，遊戲會更為理想。

SS／RPG／SHOEISHA／5800日圓　

評分：

人物／機械:3.2　投入度:3.2
畫面:2.8　原創性:4.8
音樂／音效:3.2　難度:3.2
故事:2.9　移植度:──
操作性:3.6　平均分:3.36



深海冒險

無責任外稿：小健健

唔，在印象中，TAKARA比較少開發這類遊戲。說真的，雖然此GAME有大量由POLYGONE製作的片段，但小弟還是覺得玩起上來有點悶。尤是在那汇汇大海中找尋那些必要之寶箱的時侯，實在是充滿着無助的。但無論怎說，這也是一個類型較新的SLG+AVG+RPG。

PS／AVG／TAKARA／6800日圓　

評分：

人物／機械:3.3　投入度:2.8
畫面:3.3　原創性:3.9
音樂／音效:3.5　難度:4.3
故事:3.8　移植度:──
操作性:4.0　平均分:3.6

PlayStation 行貨遊戲

發售日及訂價表

4月份發售遊戲

發售日	名稱	售價(港幣)
4月11日	火箭兔2（Jumping Flash! 2）	$398.00
	I. Q.	$338.00
	雷電 DX（Raiden DX）	$398.00
4月18日	Grid Runner	$398.00
	Gex	$398.00
	Dakar '97	$398.00
	Disruptor	$398.00
	Time Commando	$398.00
	特級 3D 波子機（Hyper 3D Pinball）	$398.00
	Cool Boarders	$398.00
	盜墓者（Tomb Raiders）	$398.00
4月25日	Running High	$398.00
	機動戰士高達 0079 The War for Earth（Gundam 0079）	$538.00
	Fighter's Impact	$398.00
	首都高賽車 R（Tokyo Highway Battle R）	$398.00
	射擊 2000（Gamera 2000）	$398.00
	Tobal 2	$398.00

本欄內容由 SONY CORP. OF HK 提供

無責任編輯：魔城城主 AMAKUSA

雖沒大改變，但令人懷



《FINAL FANTASY》系列，可算是一隻經典的RPG，單看它能夠推出至第七集，便明白到它有着何等的實力。PlayStation今次推出的《F.F.IV》，是一隻完全移植版，這是無可否認的，SQUARE再次推出《F.F.》系列於次世代的遊戲機中，的確令到一些《F.F.》擁躉非常開心（包括余自己）；回說今次的移植作品，余第一樣要説的，就是LOAD碟時間了，一隻8M的遊戲竟然要LOAD碟LOAD這麼久？I DON'T BELIEVE IT！唉！算了，但在戰鬥畫面時，竟然又有一種「窒窒吓」的感覺，OH！余不知是否要求過高，還是這一隻遊戲……；但無論如何，將《F.F.》系列推出在次世代機種中是SQUARE的一種思賜，余的唯一寄望，就是下一隻《F.F.V》的推出，會更加好吧！唯有…是這樣吧！

製造商：SQUARESOFT
遊戲性質：RPG
價格：4800日圓
記憶：2 BLOCK
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:4分　投入度:2.5分
畫面:2分　原創性:2分
音響／音效:3分　難易度:3.5分
故事性:5分　移植度:5分
操作性:4分　平均分:3.44分

FINAL FANTASY IV



無責任新GAME評壇

無責任編輯 ARES



可能本身是一個嗜武之人，而對兵器更有所研究（簡單來說即ARES是一個暴力狂……），加上對日本的時代劇更有一份情意結，故在《武士道之刃》開發之初已對遊戲有所期待，希望在遊戲中能於某情程上對這類題材有較實體的接觸及了解。至於在遊戲推出後，不論各方面也完全滿足到ARES的期待，激烈的戰鬥，崇尚武士道的遊戲條件除令遊戲的難度及耐玩度增加外，更令玩者感受到另一種格鬥遊戲的魅力。至於能通信對戰及以主觀視點進行更可說是遊戲的另一個主要賣點，相信各位讀者玩過後亦會如筆者般完全投入，每日不砍低一兩個對手便不心息……

機種：PLAYSTATION
製造商：SQUARE
遊戲性質：FIG
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK
價格：5800 日圓

評分：

人物／機械:3分	投入度:4分
畫面:3分	原創性:5分
音樂／音效:3分	難易度:4分
故事:4分	移植度:——
操作性:3分	平均分:3.7分

武士道之刃 BUSHIDO BLADE

無責任編輯——山寺良牙



卒業人物回來了

若果有玩開PlayStation的玩者應該會知道這個遊戲，經過了八個多月後，這個出名的遊戲終於移植至SEGA SATURN上。今次的SEGA SATURN版，除了將PlayStation版的LOAD碟及處理速度慢的缺點改善了外，有一些背景音樂更重新灌錄，雖然聽起來感覺上與PlayStation版沒多大的分別，但是還可以接受；畫面方面，可能是由於SEGA SATURN機能的關係，畫面、背景及人物的用色均比較淡，但給本人看上去的感覺則比較舒服；另外，今集多了一個附送的DRAMA，令可買性增加；至於和PlayStation版一強勁的「聲優」陣容，如：久川綾、金丸向日子、冬馬由美、浦和惠美等……，令到此遊戲生色了不少。斅而言之，若是擁有SEGA SATURN及喜歡卒業系列的玩者，此遊戲絕對不容錯過。

機種：SATURN
製造商：SOFIX
售價：6800 日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 +16 BLOCK

評分：

人物／機械:5分	投入度:5分
畫面:4分	原創性:——
音樂／音效:4分	難易度:4分
故事:4分	移植度:5分
操作性:4分	平均分:4.38分

卒業 CROSSWORLD

無責任編輯：PUYU神



你再不是一個人孤單的盤球了……

朋友們問筆者《V.GOAL 96》和《V.GOAL 97》有何不同，筆者就此點和警察司機老兄討論，得出來的結果就是比上集和《WORLD WILD》好得多了。《V.GOAL 97》推出的時候，很多球迷失望，他們大都認為和《V.GOAL 96》沒啥分別，只是多了一隊球隊罷了……他們太看表面了，或者他們還未真真正正的玩過吧。

其實，只要玩過《V.GOAL 96》，便會知道《V.GOAL 97》不論在操控上和速度上都作出了相當的改進；球員跑得快了，傳球的時間縮短了，還有的就是由電腦控制的隊友聰明了，懂得上前壓迫對手，你再不是一個人孤單的盤球了，就連龍門的反應也快了不少，可以撻完再撻……別的不説，攻擊時按下A＋C掣便可以作出以往很難出到的「割草式射球」，實在是令到遊戲增加了不少變化。

若是你玩完一輪《V.GOAL 97》後再玩《V.GOAL 96》，筆者肯定你玩不了多久便會RESET！相信買了以上兩GAME隻的朋友一定會贊成筆者的講法。

機種：SATURN
製造商：SEGA ENTERPRISE
遊戲性質：SOC
容量：CD-ROM
價格：5800 日圓

評分：

人物/ 機械:3.2分	投入度:4.5分
畫面:3分	原創性:3分
音樂/ 音效:3.5分	難度:4分
故事:——	移植度:——
操作性:4分	平均分:3.6分

J. LEAGUE VICTORY GOAL 97

無責任編輯——阿三



斬！斬！！斬！！！

《武士道之刃 BUSHIDO BLADE》好玩之處在那裡？我想就是那種直接了當的肉鬥方式——一招了。就像看「文次郎」那種日本傳統武士道精神的決鬥，瀟灑、一揮而就的快感。在故事模式中，崇尚武士道的遊戲條件雖令遊戲的難度增加了不少，但卻因著這些條件使戰鬥越來越有挑戰性。不過，最愛的還是對戰模式，皆因可以妄顧任何武學精神、道義，瘋狂地殺呀殺……（？！）尤其是在對手倒地而毫無還手能力之際，連續斬斬斬斬斬斬斬斬斬斬斬……這是在下最高的紀錄——十二連斬。為了對付暴力狂徒ARES才逼不得已使出的殺著，為了社會，為了正義，祇好替天行道、斬妖除魔了。

機種：PS
種類：FIG
製造商：SQUARE
發售日：3 月 20 日
價格：5800 日圓

評分：

人物/ 機械：3.8 分	投入度：4.2 分
畫面：3.2 分	原創性：4 分
音樂/ 音效：3.5 分	難度：4 分
故事：3 分	移植度：——
操作性：3.7 分	平均分：3.7 分

武士道之刃

無責任新GAME評壇

心跳回憶選集～藤崎詩織

無責任編輯：J.J



必須先確定自己對這人物有沒有抗拒感.

基本上，不喜歡「心跳」的人大概絕對不會買這軟件，而喜歡「心跳」的亦大概一定會不惜以任何價錢買下，所以在下這評壇是寫給那些介乎在這兩者之間的人看的。

由於這次完全是由詩織一人當主角，所以你必須先確定自己對這人物有沒有抗拒感，因為軟件中的內容基本上是和那些以偶像為主角的CD-ROM軟件相同的，幸好其中有不少新畫的插畫，而兩段MTV所用的那種「將動畫人物配上實景」的效果亦算不錯(只是作畫水準頗為參差)；那收錄了心跳回憶整個遊戲中詩織所有對白的模式，規模大得有點過份，但用來作電腦的音效就很方便。

説到底，在下最不滿還是那猜拳遊戲。眼見詩織不斷地贏而自己又束手無策時，實在有想打爆電視的感覺……

機種：SEGA SATURN
製造商：KONAMI
遊戲性質：ETC
價格：2800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:3.8分	投入度:3分
畫面:4分	原創性:2分
音樂／音效:4分	難易度:3分
故事:——	移植度:——
操作性:3分	平均分:3.26分

ADVANCED V.G.

無責任編輯：福田



雖然唔算好好玩，不過用嚟過吓手癮都得嘅

福田最先接觸《V.G.》系列是幾年前電腦版那隻3級有味中文版本，女角們戰敗後均會有一兩幅極激的CG給玩者看，不過遊戲本身就認真麻麻。以次世代機的層面來説，PS版推出時好像一局也沒有玩過，直到這隻SS版才玩過十幾鋪。整體來説，這類以美少女作賣點的格鬥遊戲，理應怎樣也無法與《SF》或《KOF》等相提並論，可是總覺得《V.G.》較《制服傳説》、《FIST》、《豪血寺》等「正GAME」好玩得多，起碼它的操作合理，畫面OK，角色並非不討好，系統有水準等，而這隻SS版的最大特色是限定版那副砌圖，很大盒呢。如果這隻《V.G.》的售價可以便宜些，我想我會買下它吧。可是，真是想不通為甚麼它會被評定為18歲以上推獎的？

機種：SEGA SATURN
製造商：TGL
遊戲性質：FIG
售價：7800 日圓（限定版 9800 日圓）

評分：

人物／機械:3.0分	投入度:2.5分
畫面:2.5分	原創性:2.5分
音樂／音效:2.5分	難易度:3.0分
故事:——	移植度:3.0分
操作性:3.0分	平均分:2.75分

惡魔城X——月下之夜想曲

無責任編輯：赤目黑龍



今隻個主角好像是

有多集的遊戲是否一定是一集不如一集呢？答案是不一定的，而最新推出的《惡魔城X～月下之夜想曲～》便是一個好例子，《惡魔城》系列的遊戲由任天堂紅白機、GAME BOY、PC ENGINE、超級任天堂也非常受歡迎，想必有一定有其原因，而這次PS的《惡魔城 X～月下之夜想曲～》便有了非常大的突破，因為這次的主角並非前多集的主角，而是「德古拉伯爵」和一般女子生下的私生子，所以造型非常「俊俏」，而且動作方面比以前的作品精進了不少，再加上這次主人翁使用的再不是「鞭」，而是不同種類的「劍」，可以説是《惡魔城》的一大突破，就算是最一般的動作也是做得非常精細，絕對會令玩者有「貨真價實」的感覺。

機種：PlayStation
製造商：KONAMI
遊戲性質：ACT
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/ 機械:4分	投入度:4.5分
畫面:3.5分	原創性:4分
音樂/ 音效:4分	難易度:3分
故事:3.5分	移植度:——
操作性:3.5分	平均分:3.75分

秘密基地

無責任編輯：ZAC



我是擁有IQ 375的天才科學家！！

不知大家小時候有沒有這樣想過：「將來我大個仔(大個女)要做個科學家，我要有間研究所，我要發明好多好多嘢……」現在，這個《秘密基地》可以滿足到你。在一處你認為合適的地方建一個完全屬於你的基地，你可以差遣你的手下及助手去開發大量東西，包括英雄、機械人、改造人……想起便已令我興奮。

除了興建基地外，還要照顧下屬(他們會鬧情緒，「離家出走」)，及對付突如其來的怪獸。出動吧！我的改造人兵團！打垮他們吧！我的英雄們！！哈哈哈！沒有人強得像我呀！

但有一點不是太滿意的，便是不能自行為各角色改名，這令我覺得不夠過癮。

機種：PS
種類：SLG
製造商：ASTEC 21
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM
記憶：15 BLOCK

評分：

人物/ 機械:3分	投入度:4分
畫面:3分	原創性:3分
音樂/ 音效:3分	難易度:3.5
故事:3.5分	移植度:——
操作性:3.5分	平均分:3.3分

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

新GAME時間表

PLAY STATION

3月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
28日	ザ コンビニ~あの町を独占せよ	便利店時代	HUMAN	5800日圓	SLG
		A.IV.REVOLUTION	ARTING	2800日圓	SLG
	アンドレッティレーシング	印第安納賽車	EA VICTOR	5800日圓	RAC
	クロス・ロマンス	CROSS ROMANCE	日本物產	6800日圓	TAB
	DOKIDOKI	DOKIDOKI	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	DOKIDOKI	DOKIDOKI（初回限定版）	XING ENTERTAINMENT	6800日圓	ETC
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	拳王95（THE BEST）	SNK	2800日圓	FIG
	首都高バトル	首都高BATTLE（THE BEST）	元氣	價格未定	RAC
	提督の決断III	提督之決斷III	光榮	9800日圓	SLG
	信長の野望 覇王伝	信長之野望 覇王伝	光榮	2800日圓	SLG
	BOYS BE…	BOYS BE…	講談社	5800日圓	SLG
	浪速の商人	浪速之商人	SME	5800日圓	ETC
	MYST	MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	覚悟のススメ（仮称）	覺悟之進（暫名）	TOMY	價格未定	AVG
	ゼビウス3D/G+	3D鐵板陣射擊	NAMCO	5800日圓	STG
	鉄拳	鐵拳（THE BEST）	NAMCO	公開價格	FIG
	セイバーマリオネットJ~BATTLE SABERS~	BATTLE SABERS	BANDAI VISIAL	6800日圓	SLG
	セイバーマリオネットJ~BATTLE SABERS~（限定版）	BATTLE SABERS（限定版）	BANDAI VISIAL	7800日圓	SLG
	新スーパーロボット大戦スペシャルディスク	新超級機械人大戰SPECIAL DISK	BANPRESTO	2800日圓	SRPG
11日	新テーマパーク	新THEME PARK	EA VICTOR	5800日圓	SLG
	競馬最勝の法則'97 Vol.1	競馬最勝之法則'97 Vol.1	JANGLE R	7500日圓	ETC
	StreetGames'97	StreetGames'97	SCE	5800日圓	SPT
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	ザ・グレイトバトルVI	THE GREAT BATTLE IV	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	爆れつハンター それぞれの想い…のほほんちゃって	爆烈HUNTER	ASSCII	5800日圓	AVG
	スタンバイSay You!	STAND BY Say You!	HUMAN	5800日圓	ETC
	ディスラプター	DISRUPTOR	INTERPLAY	5800日圓	STG
	ANGELIQUE SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2	光榮	7800日圓	SLG
	ANGELIQUE SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2（特別版）	光榮	9800日圓	SLG
	ゲーム日本史~革命児 織田信長~	GAME日本史~革命兒 織田信長	光榮	6800日圓	ETC
	ダークハンター	DARK HUNTER~上~異次元學園~	光榮	6800日圓	ETC
	雷電DX	雷電DX	SAVE開發	價格未定	STG
	戦闘国家-改-IMPROVED	戰鬥國家ー改ーIMPROVED	SCE	價格未定	SLG
	アランドラ	ALANDRA	SCE	價格未定	RPG
	POWER STAKES	POWER STAKES	SQUARE	5800日圓	ETC
18日	ダカール'97	達喀爾'97	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	RAC
	大冒険Deluxe~遥かなる海~	大冒險Deluxe	SOFT OFFICE	5800日圓	SLG
	FEDA2~ホワイトサージ ザ・プラトゥーン~	FEDA2	YANOMAN GAMES	5800日圓	SLG
	ベルデセルバ戦記~翼の勲章	翼之勳章	SCE	5800日圓	SLG
	クォヴァディス~イベルカーツ戦役	印巴魯戰役	GRAMS	5800日圓	SLG
	ボイスアイドルコレクション~プールバーストーリー~	聲優COLLECTION~PROVER STORY~	DATAEAST	6800日圓	ETC
	オリンピア・山佐・バーチャパチスロII	奥林匹克・山佐・VIRTUAL彈珠機2	MAP JAPAN	5800日圓	ETC
	HASHIRIYA 狼たちの伝説	HASHIRIYA狼群的傳說	日本物產	6800日圓	SPT
	Max Racer	MAX RACER	BD	5800日圓	RAC
25日	IWATOBI PENGUIN ROCKY X HOPPER	IWATOBI PENGUIN ROCKY X HOPPER	INNBORORE	4800日圓	ETC
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	5800日圓	AVG
	ランニング・ハイ	RUNNING HIGH	REX ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
	ガメラ 2000	加米拉2000	大映	價格未定	STG
	FIGHTERS'IMPACT	FIGHTERS'IMPACT	TAITO	5800日圓	FIG
	ネオリュード	NEORUDE	TECNO SOFT	6800日圓	RPG
	水木しげるの妖怪戦鬼	水木戊之妖怪戰鬼	KSS	5800日圓	ETC
	首都高バトルR	首都高BATTLE R	元氣	價格未定	RAC
	PAL~神犬伝説	PAL-神犬傳說-	東北新社	6800日圓	RPG
	TOBAL 2	TOBAL 2	SQUARE	價格未定	FIG
	秘・宝・王~もうお前とは口きかん!!~	秘法王	VARIA	5800日圓	AVG
	ゼビウス3D/Gデラックスエディション	3D鐵板陣 DELUXE EDITION	NAMCO	價格未定	ETC
下旬	PachiPROパチコン実戦シミュレーションゲーム	波子機實戰SIMULATION GAME	日本TELENET	5200日圓	SLG
	GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	BANDAI	7800日圓	SLG
	ザ クロウ	THE CROW	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT

4月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
4月	聖痕のジョカ	聖痕的祖卡	TAKARA	5800日圓	RPG
	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800日圓	SLG
	シムタウン	SIM TOWN	IMAGINEER	5800日圓	SLG
	ファイロ&クロード（仮称）	菲亞羅與古羅頓	BMG VICTOR	4800日圓	ACT
	エルフィンパラダイス	ELFIN PARADISE	ASK講談社	6800日圓	SLG
	プレイスタジアム22	PLAY STADIUM 2	BANPRESTO	5800日圓	SPT
	ケイン・ザ・バンパイア最後の選択	GAIN THE VAMPIRE最後之選擇	BMG JAPAN	價格未定	RPG
2日	RIOT STARS	RIOT STARS	HECTO	6800日圓	SLG
	フォーミュラサーカス	FORMULA CIRCUS	日本物產	5800日圓	RAC
	あすか120%エクセレント	ASUKA 120% EXCELLENCE	FAIMLY SOFT	5800日圓	FIG
	ジ アンソルブド	THE UNSOLVE	VIRGEN INTERACTIVE	7800日圓	ADV
9日	ナノデック ウォリアー	NANOING WORRIER	VIRGEN INTERACTIVE	6500日圓	STG
23日	マリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士~	瑪莉亞工作室	GUST	5800日圓	SLG
	がんばれ森川君2号	加油森川君2號	SCE	4800日圓	ETC
	RUNABOUT	RUNABOUT	YANOMAN GAMES	5800日圓	ACT
	ネクストキング恋の千年王国	NEXT KING戀之千年王國 初回限定版	BANDAI	7800日圓	SLG
30日	信長秘録~下天の夢~	信長秘錄~下天之夢~	ATHENA	5800日圓	SLG
	ダービースタリオン	打啤大賽馬	ASCII	6800日圓	SLG
	ダークハンター	DARK HUNTER~下~妖魔之森~	光榮	6800日圓	ETC
	The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
	エースコンバット2（仮称）	ACE COMBAT 2	NAMCO	價格未定	STG
31日	グリッツ~ザ ピラミッドアドベンチャー	金字塔冒險	三洋電機株式會社	5800日圓	AVG
上旬	ステークスウィナー2	STAKES WINNER 2	SOUTH	5800日圓	SPT
中旬	エーベルージュ	EBEROUGE戀愛物語	TAKARA	價格未定	SLG
下旬	初恋ばれんたいん	初戀情人節	FAMILY SOFT	5800日圓	AVG
	コントラ~レガシーオブウォー~	DARIUS OGA	ARTING	5800日圓	STG
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO 4 CHAMP PLUS	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	ファイナルファンタジータクティクス	FINAL FANTASY TACTICS	SQUARE	價格未定	SPRG

5月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
5月	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	6800日圓	AVG
	スパイダー	蜘蛛冒險記	BMG JAPAN	價格未定	ACT
	あかずの間	不空房	VISIT	5800日圓	AVG
	ザ・心理ゲーム2	THE心理遊戲2	VISIT	價格未定	ETC
	ワールドマッゴルフ	THE MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
	地獄先生ぬ~べ~（仮称）	地獄先生	BANDAI	5800日圓	SLG
	メタルドレッド	METAL TREAD	BANDAI VISIAL	5800日圓	STG
	DEKA 4~TOUGH THE TRUCK	DEKA 4~TOUGH THE TRUCK	HUMAN	5800日圓	RAC
	BLAM!マシーンヘッド	BLAM!	VIRGEN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	INDY 500	INDY 500	TOMY	5800日圓	RAC
	日本プロゴルフ協会監修ダブルイーグル	日本職業哥爾夫球協會監修DOUBLE EGALE	SUNSOFT	6800日圓	SPT
	ザ マスターズファイター	THE MASTER FIGHTER	CINEMA SUPPLY	5800日圓	FIG
	バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	PUZ
	シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800日圓	ETC
	バウンダレリーゲート	GONDOLA	KONAMI	5800日圓	ETC
	NHL Power Rink'97	NHL Power Rink'97	SECI	價格未定	SPT
5月~6月	聖刻1092操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	RPG
	聖刻1092操兵伝 限定版（[illegible]付き）	聖刻1092 操兵傳 限定版	YUTAKA	9800日圓	RPG

6月發售遊戲

6日	MAD STALKER-FULL METAL FORCE	MAD STALKER-FULL METAL FORCE	FAMILY SOFT	5800日圓	STG
	QUANTUM GATE～悪夢の序章	QUANTUMGATE～惡夢的序章	GAGA COMM.	5800日圓	AVG
	スーパーブラックバスX	SUPER BLACK BASS X	STAR FISH	5800日圓	SPT
	バウンティソードファースト	BOUNTY SWORD FIRST	PIONEER LDC	5800日圓	RPG
27日	ZERO DIVIDE 2	零式裝甲 2	ZOOM	5800日圓	FIG
	真説サムライスピリッツ～武士道烈伝	真說侍魂～武士道烈傳	SNK	6800日圓	RPG
上旬	大海信長伝GE・TEN II	大海信長傳GE・TEN II	I'MAX	6800日圓	SLG
下旬	10101（仮称）	10101（暫名）	SUNTECH JAPAN	5800日圓	ACT
	ProofClub	ProofClub	YUTADA	5800日圓	SPT
6月	バーガーバーガー	BURGER BURGER	GAPS	5800日圓	SLG
	バーチャル飛龍の拳	VR飛龍之拳	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	狙われた街（仮称）	被狙擊之街（暫名）	KSJ	價格未定	SLG
	トラ！トラ！トラ！	虎!虎!虎!	NEKUSA INTERLACTO	6800日圓	SLG
	西暦1999～ファラオの復活～	西曆1999年～法奧拉之復活～	BMG VICTOR	5800日圓	RPG
	G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	G・O・D～聽到醒覺與呼喚聲～	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	BASE BALL NAVIGATER	BASE BALL NAVIGATER	ANGEL	5800日圓	SPT
	超光速GRAND DOLL	超光速GRAND DOLL	BANDAI VISUAL	5800日圓	ACT
	超光速GRAND DOLL	超光速GRAND DOLL（初回限定版）	BANDAI VISUAL	7800日圓	ACT
	BODY HAZARD	BODY HAZARD	HUMAN	5800日圓	ACT
	フオーメーションサッカー９７	FORMATION足球97	HUMAN	5800日圓	SPT
	新戦記ヴァンゲイル	新戰記VANGATE	YUMEDIA	價格未定	FIG
	重装機兵ヴァルケン２	重裝機兵2	MASIYA	價格未定	STG
	アライド　ジェネラル	ALLIED GENERAL	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	GUNDAM THE BATTLE MASTER	GUNDAM THE BATTLE MASTER	BANDAI	6800日圓	SLG
	週刊プロレス監修プロレス戦国伝	摔角週刊監修 摔角戰國傳	KSS	5800日圓	SPT
	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	心跳回憶對戰砌圖蛋	KONAMI	價格未定	PUZ
	ポイッターズポイント	普爾達POINT	KONAMI	價格未定	SPT
	ワールドサッカーウイニングイレブン'97	世界盃WINNING SEVEN	KONAMI	價格未定	SPT
	ナスカーレーシング	NASCAR RACING	JEAL PIONEER	5800日圓	RAC
	HARD BLOW	HARD BLOW	BMG VICTOR	5800日圓	STG

7月發售遊戲

18日	マスター　オブ　モンスターズ	怪獸之王	東芝EMI	價格未定	SLG
	雷弩機兵ガイブレイブ	雷弩機兵	AKUSERA	5800日圓	STG
	トリパズ	TRIPAS	SOUTH	價格未定	ETC
下旬	Carnage Heart EZ	Carnage Heart EZ	ARTING	5700日圓	ETC
7月	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀～	浪客劍心 明治劍客浪漫譚～十勇士陰謀～	SCE	價格未定	RPG
	MOBIL SUIT GUNDAM PERECT ONE YEAR WAR	MOBIL SUIT GUNDAM PERECT ONE YEAR WAR	BANDAI	6800日圓	SLG
	サガ　フロンテイア	SAGA FRONTIER	SQUARE	價格未定	RPG
	CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TONKINHOUSE	5800日圓	ETC
	FIGHTING ILLUSION～K-1 REVENCE	FIGHTING ILLUSION～K-1 REVENCE	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	西陣パチンコ天国Vol.2	西陣彈珠機天國 Vol.2	KSS	5800日圓	ETC
	くるみミラクル	久留美奇蹟	BANPRESTO	5800日圓	SLG

8月以後發售遊戲

29日	COOL BORDERS 2 Killing Session	COOL BORDERS 2 Killing Session	WAVE SYSTEM	5800日圓	SPT
下旬	天仙娘娘	天仙娘娘～劇場版～	PONYTAIL SOFT	價格未定	ETC
8月	らぷんつぇる（仮称）	RAPUNZEL（暫名）	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ
	B線上のアリス	B線上的愛麗絲～ALICE on BORDERLINES	講談社	6800日圓	ETC
	百魔館（仮称）	百魔館（暫名）	SHOULD	5800日圓	ETC
	名探偵スチールウッド（仮称）	名偵探STEEL WOOD（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
10月	スペクトラル　タワーII	SPECTRUM TOWER II	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	KING OF GAMES（仮称）	KING OF GAMES	CLEF	價格未定	ETC
12月12日	マリア（仮称）	瑪莉亞（暫名）	AKUSERA	6800日圓	ETC
12月	ハイパーオリンピックンナガノ	超級長野奧運會	KONAMI	價格未定	SPT

新GAME時間表

97年發售預定遊戲

春	火竜娘	火龍娘	GUST	價格未定	AVG
	ASH TO ASH（仮称）	ASH TO ASH（暫名）	EASILY STUFF	價格未定	FIG
	バーチャルバスフィッシング（仮称）	VR鱸魚垂釣（暫名）	EASILY STUFF	價格未定	SPT
	サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
	X-COM未知なる侵略者	X-COM不明侵略者	MEDIAQUEST	5800日圓	SLG
	タイムクライシス	TIME CRISIS	NAMCO	價格未定	ETC
	ブリガンダイン－幻想大陸戦記－（仮称）	幻想大陸戰記（暫名）	EASILY STUFF	價格未定	RPG
	ボディバイオニクス－驚異の小宇宙 人体（仮称）	無限生機（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	拳皇96	SNK	價格未定	FIG
	メダルスラッグ	METAL SLUG	SNK	價格未定	ACT
	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	メタルエンジェル3	鋼鐵天使３	PACK IN SOFT	5800日圓	SLG
	STRESSLESS LESSON通称れすれす	STRESSLESS LESSON	MIXFIVE	4980日圓	PUZ
	トレジャーギア	TREASURE GEAR	未來SOFT	價格未定	RPG
夏	NHLオープンアイス（仮称）	NHL OPEN EYES	SOFTBANK	3800日圓	SPT
	MELT	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	RECIPROHEAT 5000	RECIPROHEAT 5000	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	FIGHTING NETWORK RINGS	FIGHTING NETWORK RINGS	NAXAT	5800日圓	FIG
	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	FIG
	Wizard`s Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	英雄志願-GAL ACT HEROISM	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	雲海の撃墜王ACE OF SEACLOUD	雲海之擊墮王	MICRONET	價格未定	STG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	熱砂の惑星	熱砂之惑星	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	攻殻機動隊GHOST in the SHELL	攻殼機動隊GHOST in the SHELL	SCE	價格未定	ACT
	ドラゴンボールGT（仮称）	龍珠GT（暫名）	BANDAI	價格未定	ACT
	ARMORED CORE	ARMORED CORE	FROM SOFTWARE	5800日圓	SLG
	爆走兄弟レッツ&ゴー 獣えろ！ミニ四駆バトル（仮称）	爆走兄弟 迷你四驅戰（暫名）	JALECO	價格未定	RAC
	どきどきポヤッチオ	緊張的波捷奧	KING RECORD	5800日圓	ACT
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1虹色の青春	心跳回憶劇場系列VOL.1虹色的青春	KONAMI	價格未定	AVG
	卒業VACATION	卒業VANCATION	每日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	個人教授	個人教授	每日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	ホームドクター（仮称）	家庭醫生（暫名）	SUCCESS	價格未定	ETC
	はじめの一歩 CHANCE ONE'S ARMS	第一步 CHANCE ONE'S ARMS	講談社	5800日圓	SLG
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISIAL	價格未定	ACT
	ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	價格未定	ADV
	ラングリッサー１　２	夢幻模擬戰 I.II	MASIYA	價格未定	SLG
	マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
	ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	グランド　セフト　オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	5800日圓	RPG
	ファイナルドゥーム	FINAL DOOM	SOFTBANK	5800日圓	STG
	MKトリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	ETC
	ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
	RAMA（仮称）	RAMA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	AVG
	リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFTBANK	3800日圓	ACT
	NFLクォーターバッククラブ 97	NFL美式足球'97	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	MAD PANIC COASTER	MAD PANIC COASTER	博報堂	價格未定	ETC
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUN SOFT	價格未定	SLG
	ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	5800日圓	PUZ
	キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	價格未定	ACT
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
秋	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	AVG
	メルティランサー２	銀河少女警察2	IMAGINEER	價格未定	SLG
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	true real fantasy	true real fantasy	DREAM CUBE	價格未定	RPG
	SHADOW TOWER	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	イバラード（仮称）	依巴拉度（暫名）	SYSTEM SAKOMU	價格未定	AVG
	ほのぼーど	火炎艇	AMUSE	價格未定	SPT
	雀じゃん恋しましょ	雀戀	BOSICO	價格未定	SLG
	メビウスリンク3D	米比奧斯 LINK 3D	伊藤忠商事	價格未定	STG
冬	バイオハザード２	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
97年	栄光のセントアンドリュース	光榮之神聖反新聞	小學館PRODUCTION	價格未定	SPT
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT

真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人	J・WING	8900日圓	TAB
子育てクイズ マイエンジェル	教子小測驗 MY ANGEL	NAMCO	價格未定	ETC
リアルロボット戦線	真機械人戰線	BENPRESTO	6800日圓	SLG
ツタンカーメンの遺言(仮称)	傳說蒙面人的遺言(暫名)	WIZARD	價格未定	AVG
Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
テイルズ オブ デスティニー	TALES OF DESTINY	NAMCO	價格未定	RPG
ひとつやふたつ…いつつや怪談	一・二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
ガンバレット(仮称)	GUNBLADE(暫名)	NAMCO	價格未定	STG
ツインビーミラクル~不思議なベルの大冒険~	兵蜂夢幻~不可思議的小鐘大冒險	KONAMI	價格未定	RPG
同級生2 EXTRA BOX	同級生2 EXTRA BOX	BANPRESTO	13800日圓	AVG
同級生2	同級生2	BANPRESTO	6800日圓	AVG
HERC`S ADVENTURES	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	RPG
ZAP!SNOWBOARD TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	5800日圓	SPT
メイン・ローター(仮称)	MING ROTOR	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
テストドライブ(仮称)	TEST DRIVE(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
激突!四駆バトル	激突!四驅大戰(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
Blaze&blade~Eternal Quest~	Blaze&blade~Eternal Quest~	T&G SOFT	價格未定	RPG
宇宙機動 ANARK	宇宙戰動 VANARK	ASMIKE	價格未定	SLG
プロ指南ウルトラ麻雀兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
ジュンクラシック(仮称)	JUN CLASSIC	T&G SOFT	價格未定	ETC
ファーランドストーリー	古大陸物語~四之封印	TGL	6800日圓	SLG

98年發售預定遊戲

春	みつめてナイト	凝望騎士	KONAMI	價格未定	ETC
98年	ギアヘブン	GEAR HEAVEN	TOEI SYSTEM	價格未定	ETC

發售日未定遊戲

[illegible]アウトライブZERO(仮称)	OUTLIVE Be Eliminate Yesterday	SUN SOFT	價格未定	ACT
甲子園 V(仮称)	甲子園 V	魔法	價格未定	SPT
魔導都市エルビス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
ウキウキ釣り天国(仮称)	誘惑釣魚天國(暫名)	TEICHIKU	價格未定	SLG
ゲーム日本史~天下人秀吉と家康~	GAME日本史~天下人秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
厄痛~呪いのゲーム	厄痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800日圓	SPT
MAGIC:THE GATHERING(仮称)	MAGIC:THE GATHERING(暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	未定
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
未踏峰へ挑戦 アルプス編	向未登之峰挑戰 阿爾卑斯山篇	NET YOU	價格未定	SPT
アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	5800日圓	RPG
ウォーゴッズ	WARGOOZE	SOFTBANK	價格未定	FIG
マイホームドリーム	MY HOME DREAM	VICTOR SOFT	5800日圓	ETC
オーガリアン~亜人伝~(仮称)	亞人傳(暫名)	VISUAL ARTS	價格未定	RPG
クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
RAYMAN 2(仮称)	RAYMAN2(暫名)	UBI SOFT	價格未定	ACT
ザウバー	沙奧巴	SQUARE	價格未定	RPG
THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
LIPROS(仮称)	LIPROS(暫名)	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
RPGツクール3	RPG製作室3	ASCII	價格未定	ETC
バーチャル リモコン(ヘリボード)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
FLY(仮称)	FLY(暫名)	MDB	價格未定	AVG
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800日圓	ACT
ブレスオブファイアIII	龍之戰士III	CAPCOM	價格未定	RPG
ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
VIPER(仮称)	VIPER(暫名)	GAGA COMM.	5800日圓	STG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD蛋蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
JUMP KID(仮称)	JUMP KID(暫名)	NEW	價格未定	ACT
モンスターコレクション(仮称)	MOSTER COLLECTION(暫名)	TOKINHOUSE	價格未定	SLG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
銃夢(仮称)	銃夢(暫名)	BANPRESTO	價格未定	ARPG
NOEL 2	NOEL 2(暫名)	PIONEER LDC	價格未定	ETC
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENT.	價格未定	ACT
秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
幻想水滸伝II	幻想水滸傳II	KONAMI	價格未定	RPG
X2	X2	CAPCOM	5800日圓	
飛龍の拳コレクション(仮称)	飛龍之拳COLLECTION(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
NFL GAME DAY	NFL GAME DAY	SCE	價格未定	SPT
BATTLE SPORT	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
シミュレーションRPGツクール	模擬RPG	ASCII	價格未定	ETC
ドラゴンクエスト VII	勇者鬥惡龍 VII	SQUARE	價格未定	RPG
スーパーアドベンチャーロックマンEpisode1	洛克人超級冒險 Episode 1	CAPCOM	價格未定	AVG
スーパーアドベンチャーロックマンEpisode2	洛克人超級冒險 Episode 2	CAPCOM	價格未定	AVG
スーパーアドベンチャーロックマンEpisode3	洛克人超級冒險 Episode 3	CAPCOM	價格未定	AVG
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2	心跳回憶廣播劇系列 Vol.2	KONAMI	價格未定	ETC
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶廣播劇系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	ETC
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	價格未定	STG
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
T-MEK	T-MEK	SOFTBANK	3800日圓	ACT
TILK	TILK	TGL	5800日圓	AVG
パロウォーズ(仮称)	Q版大戰	KONAMI	5800日圓	SLG
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
シェラザード伝説ザ・プレリュード(仮称)	西拉藤傳說	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
ディレクター(仮称)	DIRECTOR(暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
沙羅曼蛇デラックスパック プラス	沙羅曼蛇 豪華版 PLUS	KONAMI	價格未定	STG
ヴァーチャパーク	VIRTUAL PARK	光榮	5800日圓	SLG
アザーライフ アザードリームス	ASSER LIVE ASSER DREAM	KONAMI	價格未定	ETC
ミッドナイトラン~ロードファイター2~	MIDNIGHT RUN 2	KONAMI	價格未定	RAC
バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	PUZ
アタリアーケードクラシック	雅達利經典街機	SOFTBANK	3800圓	ETC
タイガージャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800圓	STG
ドライバー	DRIVER	SOFTBANK	3800圓	RAC
ローカス	LOUCS	SOFTBANK	3800圓	ACT
アドヴァンスV.G.2	ADVANCED V.G. 2	TGL	價格未定	FIG
えこのKIDS	偏激小子	TGL	5800日圓	ACT
My Dream	My Dream	日本CREATE	5800日圓	SLG
ナノテックウォリアー	蘭洛狄戰士	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	RPG
こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800日圓	SLG
メックウォーリア2	MAKE WORRIER2	ACTIVISION JAPAN	價格未定	STG
レガシー・オブ・ケイン(仮	LEGACY OF KAIN(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	RPG
称)	TRASH IN HOLYFIELD	DREAM CUBE	價格未定	RPG
TRASH IN HOLYFIELD	心跳PRETTY LEAGUE	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
ドキドキプリティリーグ	MLB Pennant Race	SCE / Inter	5800日圓	SPT
MLB Pennant Race	THE CROW:天使之城(暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	未定
THE CROW:CITY OF ANGLES(仮称)	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
ファンタズム	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
オメガブースト	NHL FACE OFF(暫名)	SCEI	價格未定	SPT
NHL FACE OFF(仮称)	TEAS	JALECO	價格未定	STG
チージィ	[illegible](暫名)	BANDAI	價格未定	SLG
こちら葛飾区亀有公園前派出所				

SATURN

3月發售遊戲

28日	卒業~クロスワールド~	卒業CROSS WORLD	小學館PRODUCTION	5800日圓	SLG
	ファーランドストーリー2(仮称)	古大陸物語 2 破亡之舞	TGL	6800日圓	RPG
	ウルフファングSS 空牙2001	WOLFFANG SS 空牙2001	XING	5800日圓	STG
	サイバーボッツ	CYBERBOT	CAPCOM	5800日圓	FIG
	サイバーボッツ	CYBERBOT(超限定版)	CAPCOM	7800日圓	FIG
	SSアドベンチャーパック 七つの秘館&MYST	七之秘館&MYST	光榮	8800日圓	AVG
	三国志孔明伝	三國志 孔明傳	光榮	7800日圓	SLG
	大航海時代	大航海時代 II	光榮	6800日圓	SLG
	実戦パチンコ必勝法!TWIN	實戰彈珠機必勝法!TWIN	SAMMY	5800日圓	ETC

	花組対戦コラムス	花組對戰COLUMN	SEGA	5800日圓	PUZ
	グレイテストナイン' 97	職業棒球 GREATEST NINE'97	SEGA	價格未定	SPT
	パズルボブル3	泡泡龍3	TAITO	5800日圓	ACT
	モンスタースライダー	怪物騎士	DAT JAPAN	價格未定	SLG
	ドラゴンマスターシルク	DRAGON MASTER SILK	DATAM POLYSTAR	6800日圓	RPG
	幻のブラックバス	幻之黑鱸魚	MAKE SOFTWARE	5800日圓	SPT
	エイナスファンタジーストーリーズ	ANUSFANTASY STORIES	MEDIA WORKS	5800日圓	RPG

4月發售遊戲

4日	神-ト拳	神凰拳	SAURUSU	5800日圓	FIG
	メタルスラッグ	METAL SLUG	SNK	5800日圓	ACT
	メタルスラッグ	METAL SLUG(連卡帶版)	SNK	7800日圓	ACT
	SANKYO FEVER実機シミュレーションS	SANKYO FEVER實機模擬彈珠機S	TEL研究所	5800日圓	ETC
	ボイスアイドルコレクション~プールバーストーリー~	聲優COLLECTION~PROVER STORY~	DATAEAST	6800日圓	ETC
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	クォヴァディス2	QUOVADIES2	GRAMS	6800日圓	SRPG
	ANGELIQUE SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2	光榮	7800日圓	SLG
	ANGELIQUE SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2(特別版)	光榮	9800日圓	SLG
	ゲーム日本史~革命児 織田信長~	GAME 日本史~革命兒 織田信長	光榮	6800日圓	ETC
	ダークハンター異次元学園	DARK HUNTER上 異次元學園	光榮	6800日圓	ETC
	パズルボブル2X+スペースインベーダー	泡泡龍2+太空怪獸	TAITO	5800日圓	ACT
11日	新テーマパーク	新THEME PARK	EA VICTOR	價格未定	SLG
	センチメンタル グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	2980日圓	SLG
	東京SHADOW	東京SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
18日	雀帝「バトルコスプレアヤー」	雀帝「戰鬥角色扮演」	DAIKI	6800日圓	TAB
25日	シヴィライゼーション新世界七大文明	CIVILIZATION 新 世界七大文明	ASCII	5800日圓	SLG
	コマンド アンド コンカー	COMMADO & CONKE	SEGA	6800日圓	SLG
	キャスパー	鬼馬小靈精	INTERPLAY	5800日圓	ACT
	スカイターゲット	SKY TARGET	SEGA	價格未定	STG
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	5800日圓	AVG
	わくわく7	WAKUWAKU7	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	わくわく7	WAKUWAKU7(連擴張卡)	SUNSOFT	7800日圓	FIG
	龍的五千年	龍的五千年	IMAGINEER	6800日圓	AVG
	アクアデジグ	AQUA DEJIG	増田屋CORPORATION	3800日圓	PUZ
	デジグティントーイ	DEJIG TIN TOY	増田屋CORPORATION	3800日圓	PUZ
	シーバス フィッシング2	海鱸 釣魚比賽	VICTOR SOFT	6800日圓	SPT
	プラドルDISC特別編コギャル大百科100	偶像 DISC 特別編 小女孩大圖鑑	Sada Soft	3800日圓	ETC
	WARA2 WARS 激闘!大軍団バトル	WARA2WARS激鬥!大軍團戰鬥	翔泳社	價格未定	SLG
	DEKA 4駆~TOUGH-THE-TRUCK~	DEKA 4驅-TOUGH-THE-TRUCK-	HUMAN	5800日圓	RAC
	下級生	下級生	ELF	價格未定	SLG
	レイヤーセクション	LAYERSECTION(Saturn Collection)	TAITO	價格未定	STG
	ドラゴンフォース	DRAGON FORCE(Saturn Collection)	SEGA	2800日圓	SLG
	バーチャファイター2	VIRTUA FIGHTER 2(Saturn Collection)	SEGA	2800日圓	FIG
	ばくばくアニマル	我們的動物	SEGA	2800日圓	SLG
	DX人生ゲーム	DX人生遊戲	TAKARA	2800日圓	ETC
下旬	ザ クロウ	THE CROW	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	太平洋の嵐2	太平洋之風暴2	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	太平洋の嵐2	太平洋之風暴2(初回限定版)	IMAGINEER	7800日圓	SLG
	機動戦士Zガンダム前編(仮称)	機動戰士Z高達 前編	BANDAI	6800日圓	ACT
	マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
4月	新・海底軍艦~鋼鉄の孤独~	新・海底軍艦~鋼鐵之孤獨~	ASCII	6800日圓	SLG
	エルフを狩るモノたち	搜獵妖精的傢伙們	ALTRON	7800日圓	AVG
	ブラック ドーン	黑色黎明	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	GRANDREAD	GRANDREAD	BANPRESTO	價格未定	SLG

5月發售遊戲

2日	ジ アンソルブド	THE UNSOLVE	VIRGIN INTERACTIVE	7800日圓	AVG
	機動戦艦ナデシコ	機動戰艦 大和美女	SEGA	5800日圓	AVG
9日	フリートーク スタジオ~マリの気ままなおしゃべり	FREE TALK STUDIO	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
16日	グループ オン ファイト	GROUP OF FIGHT	ATLAS	價格未定	FIG
	グループ オン ファイト	GROUP OF FIGHT(連擴張卡)	ATLAS	價格未定	FIG
23日	ゲーム天国極楽パック	遊戲天國 極樂PACK	JALECO	7800日圓	STG
	ゲーム天国極楽	遊戲天國	JALECO	5800日圓	STG
30日	ダービー穴リスト	打吡賽馬	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	ETC
	ダークハンター 妖魔の森	DARK HUNTER下 妖魔之森	光榮	6800日圓	ETC
上旬	ステークスウィナー2	STAKES WINNER 2	SOUTH	5800日圓	SPT
中旬	エーベルージュ	EBEROUGE戀愛物語	TAKARA	價格未定	SLG
下旬	SKULL FANG空牙外伝	空牙外傳	DATA EAST	價格未定	STG
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO4CHAMP DOOZY-J	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	デジタルアンジュ~電脳天使SS~	電腦天使SS	徳間書店INTERMEDIA	5800日圓	SLG
5月	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	價格未定	SLG
	BLAM!マシーンヘッド	BLAM!MACHINE HEAD	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	フィッシング甲子園II	FISHING甲子園II	KING RECORDS	6800日圓	SPT
	超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
	BREAK POINT	BREAK POINT	BUG IN SOFT	6800日圓	SPT
	クライム ウェーブ	CRIME WAVE	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	STG
	D-XHIRD	D-XHIRD	TAKARA	價格未定	RAC
	インパクト レーシング	IMPACT RACING	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
	コントラ~レガシー オブ ウォー~	GONDOLA	KONAMI	價格未定	ETC

6月發售遊戲

13日	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	迷你四驅超級工廠	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
20日	ウエルカムハウス	WELCOME HOUSE	IMAGINEER	5800日圓	AVG
27日	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真說侍魂~武士道烈傳	SNK	6800日圓	FIG
	提督の決断III	提督之決斷 III	光榮	9800日圓	SLG
下旬	マジカルドロップIII	MAGICAL DROP III	DATA EAST	5800日圓	PZL
	魔法学園ルナ	魔法學園LUNAR	角川書店	價格未定	RPG
	飯田譲治ナイトメア	飯田讓治NIGHTMATE	BUG IN SOFT	6800日圓	AVG
6月	大戦略STRONG STYLE	大戰略STRONG STYLE	OZ CLUB	6800日圓	SLG
	沙羅曼蛇デラックスパック プラス	沙羅曼蛇 豪華版 PLUS	KONAMI	價格未定	STG
	アルバムクラブ	ALBUM CLUB	代官山	價格未定	ETC
	落ちゲー デザイナー作ってポン!	做個墮落遊戲!	PACK IN SOFT	價格未定	ETC
	トップアングラーズ	TOP UNCLASS	NAGUZATO	5800日圓	ETC
	政界立志伝	政界立志傳	BMG JAPAN	5300日圓	SLG

7月以後發售遊戲

11日	GO III Profesinal	GO III Profesinal對局圍棋	毎日COMMUNICATIONS	6800日圓	TAB
18日	ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	6800日圓	PUZ
25日	スーパーロボット大戦F	超級機械人大戰F	BANPRESTO	6800日圓	SLG
7月	サイドポケット33	SIDE POCKET 3	DATA EAST	價格未定	TAB
	ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
	スレイヤーズ	魔劍美神	角川書店	價格未定	SRPG
9月	ファンズフォルム	FANS FORUM	日本MMI Technology	5800日圓	AVG
11月	ファルコムクラシックス	FALCOM CLASSIC	日本VICTOR	5800日圓	ETC
	ファルコムクラシックス	FALCOM CLASSIC(初回限定覺CD版)	日本VICTOR	6800日圓	ETC
12月12日	マリア(仮称)	瑪莉亞(暫名)	AKUSERA	6800日圓	ETC

97年發售預定遊戲

春	JリーグGO!GO!GOAL!(仮称)	日本職業足球聯賽GO!GO!GOAL!(暫名)	TECMO SOFT	價格未定	SOC
	アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	ルナシルバースターストーリー	LUNAR 銀色故事 MPEG版	角川書店	價格未定	RPG
	峠 KING THE SPIRITS2	山卡賽車 KING THE SPIRIT 2	ATLUS	價格未定	RAC
	ファイロ&クロード(仮称)	菲亞羅與古羅頓(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	ぷるるん!シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900日圓	PUZ
	超時空要塞マクロス愛おぼえていますか	超時空要塞 可有記起愛	BANDAI VISIAL	6800日圓	ETC
	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-	無限生機	MEDIAQUEST	5800日圓	ETC
夏	幻の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
	PRIMAL RAGE	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
	ドゥーム	DOOM	SOFTBANK	5800日圓	ACT
	忍者じゃじゃ丸くん鬼斬忍法帖	忍者查查丸 鬼斬忍法帖	JALECO	5800日圓	AVG
	デザエモン	設計衛門2	ATHENA	價格未定	ETC
	バイオハザード	BIO HAZARD	CAPCOM	價格未定	AVG
	リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFT BANK	3800日圓	ACT
	ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	ジーベクター	JIEBACOR	伊藤忠商事	價格未定	STG
	DESIRE	DESIRE~背德之螺旋	IMAGINEER	價格未定	AVG
	X-MEN VS ストリートファイター	X-MEN VS 街頭霸王	CAPCOM	價格未定	FIG
	爆れつハンターR	爆烈HUNTER R	KING RECORD	5800日圓	RPG

發售日未定遊戲

	マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	價格未定	FIG
	AMOK	AMOK	光榮	5800日圓	STG
	エンジェル グラフィティ（仮称）	ANGEL GRAFFITI	SOFTVISION INTERNATIONAL	價格未定	ETC
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1虹色の青春	心跳回憶劇場系列VOL.1虹色的青春	KONAMI	價格未定	AVG
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	フェイクダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	ETC
	街	街	CHUN SOFT	價格未定	AVG
	タンク（仮称）	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	SLG
	レイヤーセクションII（仮称）	LAYERSECTION II（暫名）	MEDIAQUEST	價格未定	STG
	瞳Evolution（仮称）	瞳Evolution（暫名）	MEDIA RING	價格未定	SLG
	ランツリッサーIV	夢幻模擬戰 IV	MASIYA	價格未定	SLG
	闘龍伝説〜Anarchy in the NIPPON〜（仮称）	鬥龍傳說〜Anarchy in the NIPPON〜（暫名）	MEDIA AMUSE	5800日圓	FIG
	ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
	海辺でリーチ	海邊麻雀	每日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	サンダーフォースV	THUNDER FORCE V	TECHNO	價格未定	STG
	VIRUS	VIRUS	HUDSON	價格未定	STG
秋	HOT STEPあいどる（仮称）	HOT STEP IDOL（暫名）	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
	きゃきゃバニー エクストラ	CAN CAN BUNNY EXTRA	KID	價格未定	AVG
	雀じゃん恋しましょ	雀戀	BOSICO	價格未定	SLG
	英雄志願〜Gal Act Heroism〜	英雄志願〜Gal Act Heroism〜	MICRO CABIN	5800日圓	SLG
97年	Wizard`s Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	きゅ〜爆っく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	5800日圓	ACT
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	RANSA-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
	ミニスカポリス	迷你裙女警	Sada Soft	價格未定	ETC
	コットン2	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	ガーディアンフォース	GUARDIAN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
	プラドルDISC VOL.4 黒田美礼	偶像DISC VOL.4 黑田美禮	Sada Soft	3000日圓	ETC
	ぷりてぃ電波ジャック（仮称）	PREATY電波士兵（暫名）	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	真髄・碁仙人（仮称）	真髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	價格未定	TAB
	DREAM SQUARE 山田まりや	DREAM SQUARE山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
	プラドルDISC	偶像DISC 賽車女郎篇	Sada Soft	3800日圓	ETC
	ハークスアドベンチャー	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	RPG
	プラドルDISCコスプレーヤーズ2	偶像DISC特別篇 COSTUME PLAYERS 2	Sada Soft	3800日圓	ETC
	ジュンクラシック	JUN CLASSIC	T&G SOFT	價格未定	ETC
	モトクロス（仮称）	越野電單車賽（暫名）	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
未定	魔法少女プリティサミー	魔法少女 PETTY SAMMY	NEC	價格未定	AVG
	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	價格未定	STG
	逆鱗弾	逆鱗彈	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	紫炎龍	紫炎龍	童	價格未定	STG
	スーパーアドベンチャーロックマンEpisode1	洛克人超級歷險 1	CAPCOM	價格未定	AVG
	スーパーアドベンチャーロックマンEpisode2	洛克人超級歷險 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	スーパーアドベンチャーロックマンEpisode3	洛克人超級歷險 3	CAPCOM	價格未定	AVG
	卒業S（仮称）	卒業S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	同級生2	同級生 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	開運！なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
	プリズムコー	PRISM CODE	富士通	價格未定	SLG
	RAYMAN2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ETC
	銀河お嬢様伝説ユナ3 ライトニングエンジェル	銀河公主傳說 3 電光天使	HUDSON	價格未定	AVG
	MARICA〜真実の世界	MARICA真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
	スタートリングオデッセイ1 ブルーボリューション	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
	スタートリングオデッセイ2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
	スタートリングオデッセイ3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3	RAY FORCE	價格未定	RPG
	V.R.麻雀（仮称）	V.R.麻雀（暫名）	日本物產	價格未定	ETC
	ダービースタリオン・サターン（仮称）	打吡大賽馬・SATURN（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
	未踏峰へ挑戦 ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山篇	NET YOU	價格未定	SPT
	ドラゴンナイト（仮称）	龍騎士（暫名）	ELF	價格未定	RPG
	ドラゴンナイト（仮称）	龍騎士 4	NEC	價格未定	RPG
	モンスターメーカー〜ホーリーダガー〜（仮称）	MONSTER MAKER〜HOLY DAGGER（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	SUPER 301 S.Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
	USドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRAG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
	現代大戦略STRIKES（仮称）	現代大戰略STRIKES（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	マスターオブモンスターズ 睡魔の覇者（仮称）	怪物之王黃昏之指揮（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
	X-JAPAN 2（仮称）	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
	ダンジョン・マスター（仮称）	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM+D211	價格未定	ACT
	神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
	ソニック ザ ファイターズ	SONIC THE FIGHTERS	SEGA	價格未定	FIG
	My dream〜オンエアが待てなくて〜（仮称）	My dream〜正等待廣播（暫名）	日本CREATE	價格未定	SLG
	東京立身出世伝	東京立身出世傳	NAXAT	5800日圓	AVG
	ときめきミュージックCD2（仮称）	心跳回憶MUSIC CD 2（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
	デジタルピンボール・ラストグラディエーターズVER9.7	DIGITAL PINBALL VER9.7	風	價格未定	TAB
	幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
	もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
	バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
	カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
	大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
	Mr.BONES	骨頭先生	SEGA	5800日圓	ACT
	ルナエターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店	價格未定	RPG
	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	心跳回憶對戰砌圖蛋	KONAMI	價格未定	PUZ
	実況パワフルプロ野球97（仮称）	實況POWERFUL職業棒球97（暫名）	KONAMI	價格未定	SPT
	X2	X2	CAPCOM	價格未定	STG
	ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2	心跳回憶劇場系列VOL.2	KONAMI	價格未定	AVG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
	バイオハザード2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	ハート オブ ダークネス	暗黑之心	SEGA	6800日圓	AVG
	ゲーム日本史〜天下人秀吉と家康〜	GAME日本史〜天下人秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
	テラクレスタ3D（仮称）	TERRA CURESTA 3D	日本物產	價格未定	STG
	All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	BATTLE SPORT	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	無人島物語	無人島物語〜丟去學者高村後一郎〜	KSS	5800日圓	AVG
	ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
	センチメンタル グラフィティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
	レクイエム（仮称）	安靈曲（暫名）	日本ART MEDIA	5800日圓	RPG
	ラストブロンクス/東京番外地	東京番外地	SEGA	價格未定	FIG
	ボトム オブ ザ ナインス	BOTTOM OF THE NINES	KONAMI	價格未定	SPT
	THE CROW: CITY OF ANGLES（仮称）	THE CROW:天使之鎮（暫名）	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ETC
	シルエットミラージュ	SILHOUETTE MIRAGE	TREASURE	價格未定	ACT
	MVPベースボール '96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
	CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
	クロック（仮称）	CROC!（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
	MAGIC: THE GATHERING	MAGIC: THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ETC
	メックウォーリア	MAKE WORRIER 2	ACTIVISION	價格未定	STG
	スパイダー（仮称）	蜘蛛王冒險記	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	怪盗セイント・テール	怪盜SAINT TAIL	TOMY	6800日圓	AVG
	オベリスクプロジェクト・オスカーを逮捕せよ！	OBELISK	BMG JAPAN	6800日圓	SLG
	KRAZY IVAN	KRAZY IVAN	SOFTBANK	5800日圓	STG
	汽船海賊（仮称）	汽船海盜（暫名）	NEIGHBOUR COMPANY	價格未定	RPG
	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIEER PIONEER	5800日圓	TAB
	ヴォイスステーションPart 1	VOICE STATION Part 1	SONNET	價格未定	ETC
	英雄降臨〜THE SEVEN HEROES & CINDERELLA〜	英雄降臨〜THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	スーチーパイ3	美少女雀士 3	JALECO	價格未定	ETC
	こちら葛飾区亀有公園前派出所	這裏是葛飾區龜有公園前派出所（暫名）	BANDAI	價格未定	SLG
	古代降霊術 百物語	古代降靈術 百物語	HUDSON	價格未定	RPG
	BULK SLASH	BULK SLASH	HUDSON	價格未定	ETC

超級任天堂

3月發售遊戲

28日	ダークロウ	DARK LORD	ASCII	8000日圓	RPG
	本格麻雀	本格麻雀 銳局 復刻版	NAKUSATO	4800日圓	TAB
	ソリッドランナー	SOLID RUNNER	ASCII	8000日圓	SPT
	Parlor! Mini5 パチンコ実機シミュレーション	Parlor! Mini5 彈珠機實機模擬	日本TELENET	4900日圓	SLG

4月以後發售遊戲

下旬	マジックボール	MAGIC BALL	POW	6800日圓	ACT
18日	ウルトラ麻雀〔兵〕	職業麻雀〔兵〕	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB
	プロ野球熱闘パズルスタジアム	職業棒球 熱門體育館	COCONUTS JAPAN	7800日圓	PUZ
5月16日	加藤一二三九段 将棋倶楽部	加藤一二三九段 將棋俱樂部	BUG	4980日圓	TAB

年發售預定遊戲

夏	ふね太郎	船太郎	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
97年	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG

發售日未定遊戲

	ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
	スーパーファミリーゲレンデ	超級FAMILY滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT
	SUPERテトリス2+BOMBLISS	SUPER俄羅斯方塊2+BOMBLISS	BANDAI	3780日圓	PUZ
	同級生2	同級生2	BANPRESTO	7980日圓	AVG

PC-FX

3月發售遊戲

28日	ドラゴンナイト4	龍騎士4	NEC AVENUE	8800日圓	SLG

4月以後發售遊戲

14日	LAST IMPERIAL PRINCE	帝國最後王子	NEC HE	價格未定	RPG
25日	スパークリングフェザー	SPARK RING FEATHER	NEC HE	7800日圓	SPT
4月~5月	続・初恋物語 修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
5月~6月	卒業R	PLA（18禁）	NEC HE	價格未定	'ETC
未定	MASTERS遥かなるオーガスタ3（仮称）	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
	アルバレアの乙女	MASTER哥爾夫球3（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
	ルルリ・ラ・ルラ	艾魯巴尼亞之乙女	NEC HE	價格未定	SLG
	惑星攻撃隊リトルキャッツ（仮称）	LULURI LA LULA	NEC HE	7800日圓	ACT
	となりのプリンセス ロルフィー	惑星攻擊隊LITTLE CATS（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
	超神兵器ゼロイガー	鄰家的公主 羅露菲	NEC HE	價格未定	RPG
	ペブルビーチ波濤（仮称）	超神兵器	NEC HE	7800日圓	STG
	天外魔境III NAMIDA	波濤哥爾夫球（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
	負けるな魔剣道Z	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
	みにまむなのにっく	不要輸魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
	スパークリングフェザー	變成最少（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
	こみっくろーど	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
		霹靂賽艇	NEC HE	價格未定	SPT

NEO・GEO

3月30日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REALBOUT餓狼傳說SPECIAL（CD-ROM）	SNK	6800日圓	FIG
4月下旬	BREAKERS	BREAKERS（CD-ROM）	PISKO	價格未定	FIG
6月27日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真說侍魂 武士道烈傳（CD-ROM）	SNK	6800日圓	RPG

N64

3-4月發售遊戲

3月28日	JリーグLIVE 64	日本職業足聯賽LIVE 64	EA VICTOR	價格未定	SPT
	ヒューマングランプリ（仮称）	HUMAN GRAND PRIX	HUMAN	價格未定	RAC
4月4日	麻雀64	麻雀64	光榮	價格未定	TAB
27日	スターフォックス64	STAR FOX 64	任天堂	9800日圓	STG

5月發售遊戲

30日	ゆけゆけ！！トラブルメーカーズ	去吧！！麻煩製造者們	ENIX	9800日圓	ACT
中旬	雷のごとく~超高速囲碁~	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB
5月	ワイルドチョッパーズ	WILD CHOPPERS	SETA	9800日圓	STG
	本格4人打ちThe麻雀64	真正4人打The麻雀64	VIDEO SYSTEM	9800日圓	TAB
	ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	9800日圓	ACT
	SONIC WINGS ASSAULT	SONIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	9800日圓	STG

6月以後發售遊戲

14日	スターウォーズ~シャドウ オブ ジ エンパイア~	星球大戰~帝國之影~	任天堂	9800日圓	ACT
下旬	64大相撲（仮称）	64大相撲（暫名）	BOTTOM UP	價格未定	SPT
6月	レブ・リミット	LAP LIMIT	SETA	9800日圓	RAC
7月	マルチレーシングチャンピオンシップ	MULTI RACING CHAMPIONSHIP	IMAGINEER	9980日圓	RAC
	森田将棋64（仮称）	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB
8月上旬	麻雀放浪記CLASSIC	麻雀放浪記CLASSIC	IMAGINEER	8900日圓	TAB
11月	カメレオン・ツイスト	扭扭變色龍	日本SYSTEM SUPPLY	9800日圓	ACT
12月	ハイパーオリンピックンナガノ	超級長野奥運會	KONAMI	價格未定	SPT

97年發售預定遊戲

春	がんばれゴエモン5~ネオ桃山幕府のおどり~	伍佑衛門5	KONAMI	9800日圓	ACT
	ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
	時空戦士デュロック	時空戰士 DUEL LOCK	ACCLAIM JAPAN	8480日圓	STG
夏	3D格闘（仮称）	3D格鬥（暫名）	IMAGINEER	價格未定	FIG
	ヘクセン	HEKUSEN	GAME BANK	9800日圓	ACT
	魔法聖紀エルテイル（仮称）	魔法聖紀EL TILL（暫名）	IMAGINEER	9980日圓	RPG
	リーズン（仮称）	理由（暫名）	IMAGINEER	價格未定	TAB
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION（仮称）	超時空要塞MACROSS（暫名）	TOMY	價格未定	SLG
	バーチャル飛龍の拳コレクション（仮称）	飛龍之拳TWIN（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	爆ボンバーマン（仮称）	爆炸彈人	HUDSON	價格未定	ACT
秋	シムシティ2000（仮称）	SIM CITY 2000（暫名）	IMAGINEER	價格未定	SLG
97年	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
	プロ麻雀 極64	職業麻雀 極64	ATHENA	9800日圓	TAB
	デュアルヒーローズ	DUAL HEROS	HUDSON	價格未定	FIG
	フライトシミュレーター	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SPT

98年發售預定遊戲

春	ジャングル大帝	森林大帝	任天堂	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

ゴールデンアイ007	007金眼睛	任天堂	9800日圓	ACT
Jリーグダイナマイトサッカー64	日本職業DYNAMITE足球64	IMAGINEER	9980日圓	SOC
ボディ ハーベスト（仮称）	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	9800日圓	ETC
カービィのエアライド（仮称）	卡比的AIRLIGHT（暫名）	任天堂	9800日圓	SPT
バキーブキー（仮称）	BAKIBUKI（暫名）	任天堂	9800日圓	SPT
クライマー（仮称）	CLIMBER（暫名）	任天堂	9800日圓	SPT
ゴルフ（仮称）	哥爾夫球（暫名）	任天堂	9800日圓	SPT
F-ZERO 64	F-ZERO 64	任天堂	9800日圓	SPT
ヨッシーアイランド64	勇士恐龍冒險島	任天堂	價格未定	ACT
テトリスフィアー（仮称）	俄羅斯方塊FEAR（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
クオンパ	Cu-On-Pa	D&E SOFT	價格未定	PUZ
金田一の少年事件簿（仮称）	金田一之少年事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
スーパーパワーリーグ64（仮称）	超級棒球聯賽64（暫名）	HUDSON	價格未定	SPT
ゼルダの伝説64（仮称）	煞爾達傳說64（暫名）	任天堂	價格未定	RPG
MOTHER3（仮称）	MOTHER3（暫名）	任天堂	價格未定	RPG
新日本プロレス	新日本職業摔角鬥魂炎導	HUNSON	價格未定	SPT
サッカー64	足球64（暫名）	HUNSON	價格未定	SPT
キャバリーバトル3000	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	9800日圓	SPT

街頭GAME霸王

文：ZAC

從前有三隻小豬，大豬叫大豬，二豬叫二豬，三豬叫三豬，佢哋⋯⋯(鳴謝：K氏)

R.B.S.PART II



首先要同各位機友講聲唔好意思，原本小弟諗住講埋上期就唔再講《REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL》㗎嘞。但係，因為上期我哋所講嘅「EX人物」嘅招式係我哋自己試出嚟，所以有啲招係冇名嘅。家陣我哋收到日本方面嘅資料，所以家陣出返啲漏咗嘅招名俾返你哋睇，唔好嬲吖。

EX ANDY：

斬影拳 穿	↙→＋C
幻影不知火 飛影	前衝中→↘↓＋D
絕 裂破彈	↓儲↘→＋BC（超必）
爆裂天翔拳	↙↓↘→＋C（潛在能力）

EX BLUE MARY：

CLIMBING ARROW	↘＋A（對空攻擊）
LEG PRESS	對手倒地時↓＋B（DOWN 攻擊）
FACE LOCK COMBO	→↓↘＋B擊中後↙→＋C
M.GRAB CLUTCH	←→＋B之後←↙↓↘→＋B
BACK DROP	A＋B之後→↘↓↙←＋C
M.DYNAMITE SWING	A、A、←、B、C（潛在能力）

EX BILLY KANE：

水龍追月棍	↓↙←＋C（可BREAK SHOT）

EX 唐福祿：

烈千腳	（近敵時）→↓↘＋B
BRAVO 烈千腳	→↘↓＋C（潛在能力）

真真正正咁斬人

大家都知道哩個SNK將會開發一塊新嘅64bit底板啦，而佢哋會用哩塊底板，開發一隻立體GAME，哩隻就係《侍魂NEO GEO 64》嘞。雖然唔知幾時推出，但係好多機友（包括小弟同呀天草四郎時貞）都好期待哩隻GAME。暫時見到啲開發畫面，就已經令我哋有信心，如果完成咗之後，咁我哋咪可以享受到「真真正正斬人」嘅快感囉。呵呵呵呵（←變態）⋯⋯

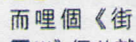
近排有乜GAME？

嗰日小弟同友好PC9一齊去咗行場，撞到一班相熟機友。我哋講開近排有乜GAME到。佢哋話，哩個《R.B.S.》佢哋就已經玩到不停咁將傑斯大人「送返落去」；而哩個《街霸III》佢哋就玩到爆晒機，嚟緊仲有乜格鬥GAME到？嚟緊嘅就有哩個《FIGHTER'S IMPACT A》同埋《GROOVE ON FIGHT》，不過哩兩隻GAME仲未知幾時到。除此之外，仲有哩個《STREET FIGHTER EX PLUS》，哩隻要4月左右到港；哩個《VAMPIRE SAVIOR》就要初夏先到；《KOF'97》就要成起碼7月先到。咁講法，嚟緊咪冇乜GAME玩？咁又唔係。唔玩格鬥GAME，可以玩其它GAME㗎嘛。好似《怒•首領蜂》同《SOL DIVIDE》哩啲飛機GAME，仲有一隻唔知會唔會到港，叫《HOUSE OF THE DEAD》嘅射擊GAME。我哋編輯部戰隊就好喜歡哩隻GAME，相信佢會好似《GUN BLADE NY》咁好玩嘅。















點解有個怪現象？

講開ATLUS哩隻《GROOVE ON FIGHT》，隻嘢仲未話幾時會出，但係已經公布咗會移植落家用機。點解會咁？對上一隻《HEAVEN'S GATE》已經係咁，咁究竟係乜嘢道理？唔通諗住俾啲機友喺屋企操熟咗隻GAME先至去機鋪表演？抑或哩個係政府同外星人嘅陰謀？不過話時話，哩隻嘢個故仔又係玩返豪血寺一族，不過嗰個好似花小路嘅女仔就唔係花小路，而係佢個女。今次玩兩人隊制。有一樣嘢幾過癮嘅就係，當自己嘅隊友俾對手「做低」咗之後，另一位隊友喺落場嗰陣，係可以使出「友情合體熱血捨身一擊」，就係將已經「陣亡」嘅隊友條「屍」丟過去對手度攻擊對手。而話明同豪血寺一族有關，毫血寺一向都玩得好「另類」，如無意外，哩隻《GROOVE ON FIGHT》仲會有好多過癮嘢玩嘅。



主持：SPYDER 喬丹

特報！女神兩大新作 SCOOP！

根據極可靠的消息透露，以風評很高之RPG系列《女神轉生》著名的ATLUS，現正在SS上開發兩隻新作，分別是《真．女神轉生~惡魔召喚師》的續篇與及一隻名為《RONDO~輪舞曲》(暫名)的SRPG。先說《惡魔召喚師》的續篇，傳聞最快它可在今年內推出，至於質量上它均超出前作幾倍，而故事、系統、登場角色等設定會否和前作有關則仍未公佈，不過以《惡魔召喚師》在SS的受注目程度和ATLUS在製作上的認真，今集必定會很吸引，相信絕對不會差過PS版的《女神異聞錄PERSONA》吧，不知道「呂奇頭」的葛葉與「陳寶珠頭」的秦野久美子會不會登場？發售日及價格未定。另外，SRPG《RONDO~輪舞曲》從名稱上來看應該是《魔神轉生》的續篇／外傳，不過有關情報現在仍是不明，相信要到遲些才會有資料公佈；發售日及價格未定。(SPYDER)

真係超級！EVA 與機械人大戰在 SS

SEGA與BANDAI雖然在10月才正式合併，不過BANDAI旗下的子公司BANPRESTO將會在SS上推出機械人大戰系列最新作《超級機械人大戰F》(即是那隻原本暫名叫《ROBOT 混載 RPG》的遊戲)，今集新登場的機體分別有來自《新世紀 EVANGELION》、《飛越巔峰 GUN BUSTER》和《傳說巨神》等動畫作品，相信這對所有SS用家來說真是個天下的喜訊，事關上兩作《第4次S》和《新超級》均是在PS上推出，所以今次《超級F》是帶有較特別的意義。雖然這一集和《第×次》同樣是以Q版來表達，不過只要試想高度為2000米的傳說巨神和只有十多米高的MS打，就會覺得Q版反而有更好的效果；97年7月25日發售，6800日圓。(SPYDER)

又係炒炒炒！

其實真係唔多想講呀邊隻邊隻GAME俾人炒到幾多幾多$，但係見到啲GAME俾人炒到上天台咁高興，就點都要講番兩句。之前啲人唔係咁睇好嘅《CYBERBOTS》，估唔到見街後有不俗嘅反應，而超限定版可能因為有獨立編號的緣故，走勢亦非常之好，當日一出以$800左右開始升至過千的最高點，有舖頭叫價$1200一樣有人買，不過截稿前已回落到八百多元了。(喬丹)

VCD 版 PS 未出得？

據報，只會在ASIAN PROJECT四個國家所推出的可觀看VCD之PlayStation (SCPH-5903)，基於某些技術性問題將會延期推出，有心買此機者請等一等，另外，坊間傳聞的中文版PS遊戲並非是本港製作，而是同樣由日本所開發。(SPYDER)

MARVEL 大戰街霸

繼去年《X-MEN VS STREET FIGHTER》受到好評後，CAPCOM現正開發名為《MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER》的全新格鬥遊戲，而最特別的地方是這遊戲內其中一名角色是由木梨憲太郎畫伯(即是TUNNELS的木梨憲武)所設計，現在還完成了MOTION CAPTURE的程序……推出時間未定。(SPYDER)

令人感覺到死與新生的 EVA 電影場刊

超大人氣的《新世紀 EVANGELION》電影版《DEATH AND REBIRTH》就已經在日本上映了，香港的EVA迷可沒有這麼快一睹這作品，但同場發售的電影場刊就托那些水貨商人的福已登陸本港了。這一套兩本的EVA場刊當然是介紹其電影版的資料為主，但對EVA迷來說也相當有收藏的價值。筆者在沙田的一家商店見過有得賣，店主索價$1000仲要話自己係獨家發售，大佬呀！吹水唔好吹咁大好唔好，喺先達商場某舖都有得賣，而且只係$300，所剩無幾，有買趁手啦。(喬丹)

REAL SOUND 有料放

一直在日本雜誌上都只能看到廣告的全新SS遊戲《REAL SOUND》，現在終於有最新消息發放，原來《REAL SOUND》所代表的只是一個遊戲系列——完全着重音響效果和故事表達的新意念系列。今年夏天WARP將會推出這系列的第1彈《REAL SOUND~風之REGRET》，據知這GAME (應說是電子聲音小說) 的題材是一個愛情故事，劇本由製作TV版《東京愛的故事》的坂元裕二所負責，音樂總監是鈴木慶一，至於登場角色則是由柏原崇(《情書》，不久前曾來港)、篠原涼子(曾經幾紅的女歌手)與及菅野美穗等藝人所擔任，它不用聲優的原因是希望在遊戲中出現的對白較有實在感，完全憑他們的演技去揮，不像動畫那樣誇張；容量為3 CD，6400日圓。另外，《REAL SOUND》系列的第2彈是來自評價極高的AVG《D之食桌》，現正全力制作中。(SPYDER)

中文版 ACTION REPLAY 面世

相信好多讀者都聽過ACTION REPLAY的大名了，其修改遊戲的能力亦令它成為很多人家中必備之物，但可能礙於它的全英文操作而令到好多人望而卻步，不過現在救星到了，因為這個SS和PS恩物會有中文版，應該會在本文出街的前後有售，相信可以令些不懂操作的玩家都能享受到修改遊戲所帶來的樂趣。(喬丹)

反日蛋仔機登場！！

蛋仔機《TAMAGOCHI》在日本有幾勁相信大家都知，而在本港經過一輪吹捧之下，炒賣的情況亦非常利害，香港的商人又怎會放過這個賺$$嘅機會呢？而家就有一批翻版嘅蛋仔機出現喺市面，要成二百多元，而且啲人仲當係原裝貨咁賣，又話如何如何平價出售，大家千祈唔好見佢有幾隻日文字就以為係原裝貨，認清係TAMAGOCHI至係正貨呀。(喬丹)

手掣都有反日

本文出街時可能已經推出了一批翻版嘅V SATURN手掣，而且外觀仲非常之似正版貨，所有機迷請小心，如要買手掣都最好到一些較有信用的店舖購買，小心小心。(喬丹)

HUDSON 參入 PS

次世代機種的爭鬥已經過了兩年多的時間，以《天外魔境》、《炸彈人》和《桃太郎電鐵》三大系列為人所知的蜜蜂廠HUDSON，現正宣佈將會加入PS的陣營，最快在今年秋季推出3隻新作，題材為動作遊戲和格鬥動作遊戲。照我估計，玩家們最期待的作品應該是《天外魔境》PS版吧，可是RED和SEGA的關係又那麼親蜜，所以《天外》在PS上推出的機會應該不會太高，至於《桃鐵》則較有可能。(SPYDER)

SEGA 兩期待新作暑假登場

臨截稿收到SEGA的最新公佈，在今年夏季將會有2隻人氣作品的續篇推出，分別是《創造職業球會2》與及《AZEL~PANZER DRAGOON RPG》，其中《球會2》增設了自由設定原創球員能力值的系統，定必會造成另一番熱潮，至於《AZEL》則據稱保留了上兩集的射擊元素；兩隻遊戲都是價格未定。(SPYDER)



BY：韻

編按：由今期開始，我們會增設這「場開場友」的新專欄，由現役的行內人仕「韻（←假名？）」為大家大爆行情，廢話少說，來料！

SEGA UNITED解散

SEGA同BANDAI 10月合拼前，公司內部當然會重組啦！而SEGA以前6大拆家（合稱SEGA UNITED）亦隨之解散，而同時SEGA亦向該等公司收回舊賬，有部分公司因庫存MEGA DRIVE 2等導至無法償還債務，但諗深一層，MD 2呢個問題係咪SEGA本身都有責任呢？

DEALER冇機賣？

有冇發覺PS DEALER好多時冇機賣？事實上SONY PS機係香港用DEALER制度之後，好多冇做DEALER嘅舖頭被迫向DEALER炒貨，而SONY亦會控制DEALER嘅貨量，原則上係DEALER只可以賣俾街客，所以形成每個DEALER只可收到一個合理嘅貨量，不過部分DEALER仍然靜靜雞批俾啲行家（梗係啦！賣比行家唔使試機，又冇手尾跟，何樂而不為呀！）唔知SONY對呢種情況會如何處理呢？據聞4月會CUT DEALER喎！

PS日本版降價？

傳聞SONY日本係4月份會跟隨美國等地降價，大約14800日圓左右，不過日本PS到現時為止都異常缺貨，照計又冇必要咁做，但若然真係降價的話，唔知會唔會一樣缺貨呢？

N64冧完可以再冧

N64平咗之後，似乎都唔係想像中咁好去，鬼咩，行貨成千二、三蚊，啲人依家識用計數機㗎，16800日圓點賣千二、三呀，不過據聞啲水貨佬會番啲9字頭嘅貨，大家留意吓啦！

PS GAME水貨難求

以前去黃金差唔多一定搵到嘅PS水GAME，家陣就搵極都冇，啲舖頭好似唔多願返貨咁，不過PS一個禮拜出成六、七隻GAME，鷄GAME多個咩，好似啲DX人生、哥爾夫……搵鬼買咩，但家陣好多日本仔做出口單嘢陣就偏偏要求啲客要啲死GAME，唉，總之生意難做！

SS GAME平就好去？

3月係日本結算之月，好多GAME冧到你唔相信，好似TWIN STICK加VIRTUA ON（當然原裝啦）唔駛三舊，FIGHTING VIPER唔駛八草……咁嘅價錢有咁嘅貨，你話重駛唔駛買翻版呀！

徇眾要求——
《遊戲誌》海外郵購服務





《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址： 香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補 購　每本港幣 35 元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

亞洲區（日本除外）：$38.40
其他國家（包括日本）：$48.20

平郵

中國、台灣、澳門：$11.70
亞洲區（日本除外）：$18.00
其他國家（包括日本）：$19.00

訂 閱　（包括郵費）

空郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25 期）：$1835.00
半年（13 期）：$954.20

空郵（其他國家；包括日本）

一年（25 期）：$2080.00
半年（13 期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25 期）：$1167.50
半年（13 期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25 期）：$1325.00
半年（13 期）：$689.00

平郵（其他國家；包括日本）

一年（25 期）：$1350.00
半年（13 期）：$702.00

第 1-17 期經已停止接受郵購

海外訂閱／補購表格

姓名：______
年齡：______
郵寄地址 *（請用英文正楷書寫）*：______
本港聯絡人：______
聯絡人地址：______
聯絡人電話：______
支票號碼：______

□補 購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×	= $	
	×	= $	
郵費	×	= $	
		合計 HK$	

□訂 閱

本人欲自第_____期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式 *（請在適用方格處加上X號）*

空郵（亞洲區；不包括日本）
□ 一年（25 期）：$1835.00
□ 半年（13 期）：$954.00

空郵（其他國家包括日本）
□ 空郵一年（25 期）：$2080.00
□ 空郵半年（13 期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）
□ 一年（25 期）：$1167.50
□ 半年（13 期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）
□ 一年（25 期）：$1325.00
□ 半年（13 期）：$689.00

平郵（其他國家包括日本）
□ 一年（25 期）：$1350.00
□ 半年（13 期）：$702.00



《遊戲誌》別冊系列第三彈
CAPCOM畫集的最新版本
只限香港發售 絕對限量發行

THE ART OF CAPCOM

網羅CAPCOM**最新**遊戲插圖、設定原畫
從未在任何畫集中刊出!!

街頭霸王III
RED EARTH
BIO HAZARD 2
少年街霸2

精選CAPCOM經典遊戲插圖
街頭霸王系列
魔域戰士系列
異度系列
POWERED GEAR
CAPTAIN COMMANDO……

好評發售中

重磅粉紙**精印**媲美日本畫集

每本定價港幣88元
各大書報攤、遊戲及漫畫專門店有售

預你唔睇編者話

米奇話

收到讀者不停的來信問關於《FF VII》攻略全書的事，要我的交代一下——醜婦終需見家翁嘛。

遊戲在2月初經已玩爆了，而90%以上的謎亦在那時候解開了。我想如果只需要把那些謎的答案寫出來的話一期就可以寫完，不過米奇答應過自己要把故事完全出來，所以一定要做到。故事內容寫得比預期中的多，頁數也一天一天的增加，到了今天，已經是本超過200頁的長編小說了。《遊戲誌》裏一直沒有刊載過正式的攻略內容，是不希望讀者有被騙的感覺，雖然上方多次說要把書分拆為兩本，一來拖得太久了，二來頁數比原來預定多出近一倍，但米奇一直都不肯那樣做，售價也不打算調整。現在，工作到尾聲了，相信四月初就可以面世，希望大家還會捧場。

經過這一次，我想以後還是要想清楚才做事。完完整整的出一本攻略本是對任何一個寫遊戲攻略的人的誘惑，總不成永遠也只停留在寫連載、影印攻略的階段吧？不過，一定要有足夠人手和周詳計劃才可以。《遊戲誌》到現在快要踏入第三年了，也是要擴展的時候，開始出版其他類型遊戲刊物、專書是停不了的發展，這一切都是需要人手的。老實說，《遊戲誌》捱更抵夜的作風早已臭名遠播，不過如果你有你和的朋友對遊戲書刊出版有獨特見解，想一展抱負的話，歡迎你把你的計劃告訴我們，為名也好、為利也好、為理想也好，《遊戲誌》都想試一試。

玩具王者ARES

早在坊間吹捧之前，《新世紀》的熱潮早已蓆捲《遊戲誌》編輯部，這可能是當中眾人或多或少也曾為動畫人吧。不過奇就奇在一向喜歡在工作枱上擺滿模型及玩具的ARES竟一直未有EVA的出現。至於原因有二：第一，價錢實在炒得太高，首名感染者老米當日要以三百多元成交，對於這價錢ARES實在於心不忍，唯有等貨源充足時一定出現的跌價現象。第二，在等跌價時，生產商陸續宣布新系列的推出，於是ARES索性期望這些生產水準更高的新產品。最後，數日前新產品「EVA-01 TEST TYPE連輸送台組合」終於在港發售，而ARES便於一間相熟的玩具店中以二百多元的「小炒」價購入。由於這傢伙原價也要3500日圓，以一般模型的正常換算「五算」也要以一百七十元左右（這可是無炒正常價！）故總算做了一個頗「精明」的消費人。至於這台EVA的吸引之處是盒面由大師級人馬開田裕治繪畫，此外更有一堆之前沒有出現的附件，當中最吸引的便是輸送台兼拘束具的出現。不過由於發覺這傢伙如不上油便不夠型仔，故還是上了油才拿回公司「供奉」吧，不過可預計的是這傢伙完成後將會有一對會發光的眼睛，因為ARES將會把它徹底強化改造！呼呼，很久沒有認真地砌模式了！！

復活了的「赤字黑龍」

這個月真是非常「精采」，本來黑龍打算說一些非常掃興的說話，不過就在準備寫的當天，竟然發生了一件令黑龍非常「高」、「興」的事，嘩！黑龍一次過買了差不多「8000元」的鐳射影碟，天呀！一盒《X》電影版、《戰國魔神》TV版+電影版BOX SET、《大鐵人17》、《CYBER FORMULA SEGA 6》……總之便是「滿載而歸」，當然這樣做是要付出代價的，那便是「8000元」了！唔……這次的付出似乎是「物有所值」了！多謝！多謝！一隻碟……兩隻碟……十隻碟……結果一次過買了17隻碟回家（不！應該是回公司才對），哈！拿碟也拿到手軟，天呀！為何要對我如此……好呢？

山寺良牙歸家七日之旅（其之二）——

二月八日的早上，在池袋四周遊盪，在遊戲機中心的「禮品機」獲得了不少景品及中了四隻《心跳回憶》CD SINGLE。之後便往車站附近購得了井上喜久子及《亂馬1/2》的電話卡和有關聲優的專門雜誌、書籍。之後乘山手線到涉谷四處遊覽。在秋葉原逛了一會後便往一所KARAOKE去唱歌，那處有香港唱不到的日文動畫主題曲。



歸家之行的收獲（二）——井上喜久子的電話卡

少年阿三真實告白第七話——

我是聖鬥士，為了成功，我在等待……

1.意念、2.朋友的支持、3.新GAME、4.時來運到、5.萬無一失的理想狀況、6.雨後彩虹、7.突然開竅、8.充足的時間、9.良辰吉日、10.獅子與綿羊同眠、11.五分鐘前的警告、12.明天、13.識千里馬的伯樂、14.心愛的一切失而復得、15.他人改變、16.意中人回眸、17.千載一時的良機、18.上天的旨意、19.旺盛的鬥志、20.身體健康、21.他人別來擋我的路、22.日圓嘅匯率下降、23.加人工、24.免稅額提高、25.支出與收入相稱、26.翻本的機會、27.下一回合、28.有人打打氣、29.讀者的意見、30.嘔心瀝血的努力成果能被他人認同，這樣我才有信心繼續下一項任務。

「平凡人和鬥士最基本的差別在於，鬥士把每件事當成挑戰，而平凡人把每件事不是當成祝福，就定當成咀咒。」（唐璜）

再次面對阻止臨界點的J.J話：

◆今期書總算開始習慣兼顧那些平常由米奇負責的工作，同時亦找到了不少好料回來，其中最不得不提的是得到業內人仕阿韻為本刊新添「場開場友」這專欄，實在要在此再三多謝他（一多謝、兩多謝、三多謝，家屬謝……）。

◆某日心血來潮，突然跑了去某「溫吐飛」專門店想買手電，想不到那裏的店員叫在下等一會之後就一去不返（警訊內常用的情節？），面對如此「自由」的服務態度，在下只有離開該店，到對面街的「零零狗」開機去，雖然服務只算一般，但最少他們肯確認在下的存在……

◆CAPCOM畫集在神不知鬼不覺的情況下突然推出了，但FF VII又如何呢？首先在下必須在這裏為這攻略別冊的大脫期向大家說十萬聲對不起，由於這別冊內文的編寫是由米奇負責，所以在下能夠做的，就只有和其他同事合力減去米奇的工作，讓他能專心編寫，雖然所花的時間已超越了不少人的極限，但在下仍希望到這攻略推出後，它的內容會令各位明白到我們的苦心吧。

PUYO神

首先筆者要多謝讀者天生畫畫狂，他寄來的素描相當不錯，實在非常多謝。其實還有很多有心的讀者寄來一些畫和卡，筆者一直都未有向他們道謝，實在是……總之，非常多謝大家的好意。

據有關方面透露的壞消息，友坂里惠將不會在四月時來港宣傳，因她會到上海拍《金田一》的電影版，至於她的首張個人大碟則會在四月推出，聽聞還可以放進電腦上玩一些小遊戲，相信FANS們不會錯過吧。

忙得交關的福田君話——

◆原本今期仍會寫日本之遊的事，不過怎樣想也想不到可以寫甚麼，還是講講其他的話題吧。平日福田在街上亂逛，會看到很多身穿校服的中學生，他們面上總是帶着一臉喜悅之色，頓其然回想起數年前還莘莘學子的小福田，五年的中學生活都只是打機、打機、打機……直到中五暑假才開始做一般年青人做的所謂「正當行徑」。依稀記起曾經和友人閒聊有關「為了迎合別人生活圈子而去投其所好」這個問題，到今時今日福田還未能在此找出最理想做法……畢竟勉強無幸福嘛，每人也有其生活和思想的空間。

◆globe的新大碟《FACES PLACES》不單抵買（$160日本版），而且又好聽，除了《IS THIS LOVE》、《CAN'T STOP FALLIN' IN LOVE》和《FACE》的新混音版本外，其他歌也很正，至於福田最喜歡的就是第5首《SO FAR AWAY FROM HOME（BEAUTIFUL JOURNEY）》，爽極了。

魔城城主宣戰！？

真高興收到了BILLY朋友的來信，你說你有點無聊，但余可以說一句「難得糊塗」嘛！在下並不介意；你問的那一句，其實是因為余未曾與你通過信，明白嘛？汝問青魔法——自爆及針千本能於那一隻怪物中學懂，自爆分別可以在ボム、グレネード及しょうたいふめい（內臟）處學到，而針千本就分別可以在ミュカレ及カークタース處學到，希望汝能早日集齊青魔法吧！另外你問余那一句說話，你其實是猜中了，但余也不想再提這一件事，希望余能夠將這事丟淡，解除怒意吧！余認為若十分喜歡一隻遊戲，價錢只是略高的話，就要立刻買下，這就是余的格言了！不過余與你一樣，是比較喜歡水貨，這是否咱們的第三個共通點呢？最後汝問日本語能力試驗的地址，鑑於小弟不才，所以為你向山寺良牙君請教了，他說在每年的九月，於日本領事館都會接受報考的，而考試日期是十月，你大可以到那裏詢問一下；差不多了，等待你下一次來信再繼續傾談吧！

次回預告：於下一期余的編者話中，將會有一場《龍珠Z-ULTIMATE BATTLE 22》的大戰，參賽者將會是「赤目黑龍VS魔城城主」，而且將會作直擊報導，各位請密切留意這一場世紀之戰吧！

FROM：魔城城主AMAKUSA

愈說愈玄的ZAC話

一直也相信緣。無論任何事，是你的，終歸也是你的。

但並不代表你可以甚麼也不幹。

在適當的時候，便要做適當的事。

早前參加了一個婚禮。據悉，男女雙方是中學同學。當年，女方拒絕了男方的追求。但在十多年後的今天，他們終於結為夫婦。

如果男方不是在適當的時候做了些適當的事，縱是有緣，他們也不會走在一起。

「緣」是令事情發生的「條件」。

這個「條件」，就是導致「因」或「果」出現的原因。

若有目標，便朝那方向走吧。

有緣或無緣，只要你肯幹，很快便會清楚的了。


日本講談社授權香港中文版
熱烈慶祝GAME界巨星誕生10周年紀念!!
洛克人
ROCKMAN
池原しげと
第1期
第三版
玉皇朝爲您獻上
第2期
第二版
3月30日狂熱再度上市!!
洛克人第3至10期每周六全新發行!
©CAPCOM, Shigeto Ikehara, Kodansha 1992 All rights reserved.
ROCKMAN X2
VOL.3
完結篇
岩本佳浩
ROCKMAN X2
岩本佳浩
VOL.3
(完結篇)
昔日的戰友,
今天的宿敵——零前輩!
正義與友情之間,
洛克人將如何決擇!!
3月29日
展開最終之戰!!
©CAPCOM, Yoshihiro Iwamoto Kodansha 1996 All rights reserved.
玉皇朝出版集團



PlayStation™

武士道之刃
3月14日推出



SD高達G世紀
3月20日推出



深海歷險
3月20日推出



星鬥士
3月20日推出



3月新GAMES破繭而出!



洛克人8
3月20日推出



洛克人賽車
3月20日推出



太空戰士IV
3月21日推出



鐵板陣3D射擊
3月28日推出

全新 PlayStation 遊戲現已整裝待發，再度出擊，為您帶來無窮歡樂。全新遊戲軟件有武士道之刃、SD高達G世紀、深海歷險、星鬥士、洛克人8、洛克人賽車、太空戰士IV 和鐵板陣 3D 射擊等等。PlayStation 的忠實 Fans，你又怎可錯過3月新GAMES呢？即刻前來各特約經銷商或銅鑼灣皇室堡的 PlayStation™ Pro Shop，一同見證新GAMES破繭而出歷史性的一刻啦！

＊為打擊翻版，原廠主機需連遊戲軟件一同購買，不便之處，敬希見諒。

原廠保養 $1,480

記憶卡 $98

3月勁爆推介 (每隻$198)

3月7日推出	3月28日推出	
RAIDEN PROJECT (雷電)	MOBILE SUIT GUNDAM (機動戰士高達)	SAMURAI SHOWDOWN 3 (侍魂斬紅郎無雙劍)
ACE COMBAT (皇牌空戰)	PUZZLE BOBBLE 2 (泡泡龍 2)	DX THE LIFE (DX人生)
	TEKKEN (鐵拳)	THE KING OF FIGHTER '95 (拳王'95)
	TOKYO HIGHWAY BATTLE (首都高賽車)	

＊中文名稱祇作參考之用。

更多勁爆遊戲將陸續抵港



Get the REAL STUFF at a "PlayStation™ Authorized Dealer" near you!!

Authorized Dealers： A&A Audio & Video Centre - 太古廣場三期 電話：2845 3670 ● 百老滙攝影器材有限公司 - 太古城太古中心二期 電話：2885 1088 / 旺角彌敦道731號 電話：2395 6871 ● 中原電器行有限公司 - 銅鑼灣皇室堡 電話：2890 2998 / 尖沙咀海洋中心 電話：2736 8323 / 銅鑼灣時代廣場 電話：2506 3515 / 長沙灣西九龍中心 電話：2307 9698 ● 豐澤電器 - 紅磡黃埔花園 電話：2330 3186 / 銅鑼灣時代廣場 電話：2506 0031 / 沙田新城市廣場 電話：2694 7866 / 金鐘海富中心 電話：2866 2461 / 旺角惠豐中心 電話：2787 2625 / 太古城中心第一期 電話：2539 5219 / 上水新都廣場 電話：2668 3000 ● 崇光百貨有限公司 - 銅鑼灣 電話：2833 8338 ● 泰林無線電行有限公司 - 銅鑼灣時代廣場 電話：2506 3030 ● 玩具反斗城 - 尖沙咀海運大廈 電話：2730 9462 / 沙田新城市廣場第三期 電話：2605 2225 / 銅鑼灣皇室堡 電話：2881 1728 / 荃灣 荃灣廣場 電話：2415 8121 ● 環宇影音中心 - 太古廣場 電話：2801 6422 ● 八佰伴最好電器(香港)有限公司 - 馬鞍山廣場三樓 電話：2643 8338 / 屯門市廣場二樓 電話：2450 3338 / 紅磡黃埔花園 電話：2766 0338 / 澳門分店 電話：(853) 725 338 ● HMV - 尖沙咀漢口道17號 電話：2302 0122

Authorized Dealers (Game Shops)： 恆港貿易公司 - 英皇[illegible]商場 電話：2579 0393 ● 嘉宏電子公司 - 銅鑼灣中心商場 電話：2890 3167 ● 環球遊戲專門店 - 灣仔188商場 電話：2575 0673 ● 威龍有限公司 - 牛頭角淘大商場 電話：2756 7796 ● 恆昌電腦公司 - 太子道龍珠商場 電話：2718 7683 ● 多媒體發展公司 - 旺角好景商場 電話：2388 4131 ● 星[illegible]電子公司 - 深水埗黃金商場 電話：2729 0819 ● 遊戲時代 - 葵涌廣場 電話：2428 5628 ● 銀星玩具店 - 大圍金禧商場 電話：2699 6203 ● 熱線電子公司 - 大埔翠屏花園 電話：2666 6833 ● 智多寶 - 粉嶺中心二期 電話：2669 0470 ● 新大河電子公司 - 元朗合益商場 電話：2443 3357 ● [illegible]家庭遊戲 - 屯門華都商場 電話：2459 2032



Authorized Distributor：
Media Source International Limited
訊 源 國 際 有 限 公 司
Tel : 2310 8891 Fax : 2786 1011

PlayStation™ Pro Shop
香港銅鑼灣皇室堡10字樓16號舖
電話：2504 3133 傳真：2576 5215
網址：http://www.sonyhk.com.hk

SONY
Sony Computer Entertainment Inc.
COMPUTER ENTERTAINMENT™